



МЕМО ЗВЕРЯТА

ПРАВИЛА ИГРЫ

Правила предназначены для чтения
взрослыми детям

👤 2–6 игроков 🕒 от 6 лет ⌚ 10–20 минут

Зверята разбежались и спрятались в кустах, постарайтесь их найти! В этой игре вы потренируете свою память — нужно искать пару одинаковых животных или группу разных зверят. Победит тот, кто наберёт больше всех победных очков за выполненные задания — как простые, так и сложные.

СОСТАВ ИГРЫ:

- 16 карт зверят
- 16 карт заданий: 8 простых и 8 сложных
- 16 карт помощи
- Эти правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте все карты зверят и выложите их сеткой 4x4 лицевой стороной вниз в случайном порядке.
2. Положите 8 карт сложных заданий (по 2 очка) в ряд лицевой стороной вверх в случайном порядке.
3. Поверх карт сложных заданий выложите 8 карт простых заданий (по 1 очку) таким же образом.
4. Перемешайте 16 карт помощи и положите их на стол лицевой стороной вниз. Если вы играете с детьми младше 7 лет, то уберите карты помощи в коробку и играйте без них.

Вы можете начинать играть. Первым игроком становится тот, кто недавно гладил зверька.



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

В свой ход игрок открывает сначала одну карту зверят, потом вторую. Если **и животные, и фон** на обеих картах совпадают с изображениями на карте простого задания, то игрок забирает себе это задание, а карты зверят закрывает обратно, не меняя их местоположения. Ход игрока на этом заканчивается.

Как только один из игроков забирает себе карту простого задания, открывается карта сложного задания. С этого момента игроки могут открывать до 4 карт в ход, чтобы выполнить открытое сложное задание. При этом:

- Игрок уже не может выполнить простое задание, если открыл третью или четвёртую карту.
- Если открыты четыре карты, подходящие под сложное задание, игрок забирает его себе. Ход игрока заканчивается — он должен закрыть обратно все открытые карты зверят.
- Можно передать ход досрочно, открыв только 2 или 3 карты.



Например, Петя в свой ход открыл две карты — на обеих изображена выхухоль на фоне зимы. Петя забирает себе карту простого задания, а карты зверят закрывает обратно рубашкой вверх.

Если игрок в свой ход не выполнил задания (неважно, простого или сложного), он закрывает карты зверят, берёт верхнюю карту из стопки помощи в руку и передаёт ход. Подробнее о том, как использовать карты помощи, смотрите в разделе «Карты помощи». Если вы играете без них, просто закройте карты зверят и передайте ход.



Например, Коля хочет выполнить задание, открыв 4 разных животных на фоне зимы. Он открывает первую карту — на ней манул зимой. Коля открывает вторую карту — на ней манул летом. С такой парой нельзя выполнить ни простое задание (такой пары в простых заданиях нет), ни открытое сложное задание (а другие сложные задания пока закрыты). Коля закрывает обратно обе карты, берёт карту помощи и передаёт ход.



КАРТЫ ПОМОЩИ

Карты помощи увеличивают ваши шансы на выполнение задания. Игроки получают карты помощи в конце хода, когда у них не получается выполнить задание.

В любой момент своего хода вы можете использовать одну или несколько карт помощи. Использованные карты сбрасываются. За один ход можно использовать сколько угодно карт помощи. Количество карт помощи у одного игрока не ограничено, но помните, что они не принесут победных очков в конце игры. Карты помощи игроки держат в руке или перед собой, не показывая их остальным.



ОТКРОЙТЕ ЕЩЁ ОДНУ КАРТУ

Вы можете открыть третью карту зверят, если выполняли простое задание, или пятую карту зверят, если выполняли сложное. Таким образом можно выполнить задание.



ПРЕВРАТИТЕ ЗВЕРЬКА В ДРУГОГО ПОМЕНИЙТЕ ФОН

Вы можете считать зверька на одной открытой карте другим зверьком.



Вы можете считать летний фон на одной открытой карте зимним фоном и наоборот.

О ЗВЕРЯТАХ

Животные, которых вы встретили в игре, занесены в Красную книгу России. Познакомьтесь с ними поближе.



Это выхухоль — маленький зверёк, похожий на крота с хоботком. Кроме хоботка, у него есть ещё две особенности. Первая — он очень много ест. За день взрослая выхухоль может съесть количество пищи, равное её массе. А вторая особенность — полуводный образ жизни. Выхухоль роет норки под водой, плавает и иногда даже ест мелких рыбёшек.



Это сайгак — он похож на небольшую антилопу, только с горбатой мордой. Его смешной висячий нос помогает выжить в разное время года: зимой нагревает воздух при вдохе, а летом фильтрует степную пыль. А ещё сайгаки — древние животные, они появились вместе с мамонтами и дожили до наших дней.



Это манул — большой пушистый кот. Но не думайте его приручить: манулы плохо переносят неволю, их дом — дикая среда. Даже в зоопарках их держат редко. Манулы скрытные и живут маленькими семьями в горных расщелинах и норах: днём подолгу спят, а ночью охотятся.



Эта яркая разноцветная птичка — утка-мандаринка. Её сложенные оранжевые крылышки и правда напоминают дольки мандарина, но названа она в честь китайских вельмож (их называли мандаринами), которые любили ярко наряжаться. Это утка-путешественница: она гнездится в России в Хабаровском и Приморском краях, а потом улетает в Китай и Японию, чтобы там перезимовать.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Игра заканчивается в одном из случаев:

- когда игрок забирает последнюю карту задания;
- когда игрок забирает последнюю карту помощи.

Каждый игрок суммирует победные очки на своих картах заданий. Побеждает тот, кто набрал больше всех победных очков! Если игроки набрали одинаковое количество очков, они побеждают вместе.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Филипп Иванов, Сергей Лавриненко

Художник: Любовь Назарова

Развитие игры: Павел Ильин

Продюсер: Владимир Грачёв

Арт-директор: Ольга Дребас

Дизайн и верстка: Ксения Таргуляна

Выпускающий редактор: Анна Давыдова

Редактор издательского департамента: Александр Киселев

Игру тестировали: Елена Ворноскова, Матвей Чистяков, Дана Кузнецова, Луиза Кретова.

Издательство выражает благодарность педагогам и воспитанникам МАДОУ ЦРР №16 «Белочка» за помощь в тестировании игры.

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Мария Никольская

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

