

Секреты ПЛАНЕТЫ ПРАВИЛА ИГРЫ



Компоненты игры:
36 карт + карты правил

Познакомьтесь поближе с самыми сильными
и хитрыми хищниками на нашей планете!

Диковинный земляной волк, редкий дальневосточный
леопард, дикая собака динго и многие другие умелые
охотники ожидают вас на ярких красочных картах!

Узнавайте больше о наших соседях по планете
и сравнивайте их по 5 параметрам — длине тела,
весу, длине хвоста, продолжительности
жизни и скорости.

Цель игры

Сравнивайте животных, выкладывая карты по возрастанию или убыванию значения одного из параметров. Если ваша карта окажется последней и никто не сможет её перебить — вы побеждаете в этом раунде! Тот, кто сможет победить в трёх раундах, выигрывает.

Подготовка к игре

Перемешайте 36 карт. Раздайте каждому игроку по 4 карты рубашкой вверх. Оставшуюся колоду положите на стол рубашкой вверх. Каждый игрок берёт свои карты в руку и никому их не показывает. Случайным образом выберите первого игрока, далее ход будет передаваться по часовой стрелке.



Редкость / уровень угрозы

Название животного

Фото

Параметры

О животном

Ход игры

Первый игрок кладёт одну из своих карт в центр стола лицевой стороной вверх и объявляет, какой из параметров игроки будут сравнивать в этом раунде. Второй игрок кладёт сверху в открытую одну из своих карт. Эта карта задаёт **направление** на весь раунд:

- значение выбранного параметра на ней **больше**, чем на первой карте: в этом раунде на каждой выложенной карте это значение должно быть больше, чем на предыдущей сыгранной карте.
- значение выбранного параметра на ней **меньше**, чем на первой карте: в этом раунде на каждой выложенной карте это значение должно быть меньше, чем на предыдущей сыгранной карте.

Игроки делают ходы по очереди. Если в свой ход игрок не может выложить карту, он **может**:

- **спасовать и не участвовать** больше в этом раунде **или**
- **изменить параметр** (в ходе раунда изменение возможно один раз).

ИЗМЕНЕНИЕ ПАРАМЕТРА

Карты с более редкими животными позволяют игроку изменить параметр в раунде. Цвет области с названием животного на карте и специальное обозначение в левом верхнем углу карты указывают на его редкость. В порядке от самых распространённых видов, которым ничто не угрожает, до самых редких видов, находящихся на грани вымирания:



Игрок может выложить карту с более редким, чем на предыдущей сыгранной карте, животным и задать новый параметр для этого раунда. **При этом обязательно сравните новый параметр по значению с этим же параметром на предыдущей выложенной карте: направление не должно меняться!** Если в ходе раунда вы увеличивали значение параметра с каждой выложенной картой, то и сейчас значение параметра на новой карте должно быть больше, чем на предыдущей, а если вы уменьшали его – оно должно по-прежнему уменьшаться.

Карту нужно выложить, повернув её относительно стопки на 90°: в каждом раунде параметр может быть изменён только один раз, и расположенная таким образом карта покажет вам, что в текущем раунде это действие выполнить уже нельзя.

Конец раунда

Игроки выкладывают карты, пока не спасуют. Игрок, выложивший карту последним, побеждает в текущем раунде. Он получает в награду верхнюю карту стопки и кладёт её перед собой. Все остальные карты отправляются в сброс.

Новый раунд

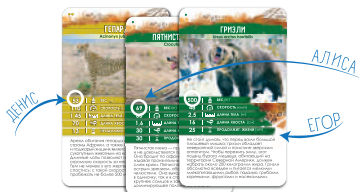
Все игроки, начиная с победителя раунда и далее по часовой стрелке, добирают в руку карты из колоды до 4. Если в колоде не осталось карт, перемешайте карты сброса и сформируйте из них новую колоду. Игрок слева от победителя раунда становится первым игроком в новом раунде. Игра продолжается по тем же правилам.

Конец игры

Игра завершается, как только один из игроков собирает перед собой 3 карты. Этот игрок становится победителем!

ПРИМЕР ИГРЫ

Денис кладёт в центр стола карту «Гепард» и говорит: «Вес». Вес гепарда — 53 кг. Алиса кладёт сверху карту «Пятнистая гиена». Пятнистая гиена весит 69 кг. Следовательно, значение выбранного параметра в этом раунде будет увеличиваться. Егор играет карту «Гризли», так как гризли весит 500 кг — больше, чем пятнистая гиена.



У Дениса нет карты животного, вес которого больше, чем у гризли. Поэтому он решает изменить параметр. Он выкладывает оранжевую карту с более редким животным «Бенгальский тигр» и называет новый параметр: «Длина хвоста». Длина хвоста гризли — 16 см, а длина хвоста бенгальского тигра — 75 см (больше, чем у гризли, значит, Денис может сыграть эту карту).



Алиса выкладывает карту «Африканский лев» (длина хвоста – 101 см). У Егора нет карты животного с длиной хвоста более 101 см, а менять параметр в этом раунде уже нельзя, поэтому он пасует. Денис тоже пасует. Спасовали все игроки, кроме Алисы: она побеждает в этом раунде и получает в награду карту «Африканский лев».



Если Вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLTD.ru — там вы найдёте множество интересных настольных игр для взрослых и детей!

Вариант игры «ВИКТОРИНА»

Цель игры

Выбрать карту со значением, равным значению загаданной карты или наиболее близким к нему с нужной стороны по одному из параметров.

Подготовка к игре

См. «Подготовка к игре» в основных правилах.

Ход игры

Первый игрок становится ведущим: он тайно от остальных выбирает одну из своих карт и параметр. Он кладёт эту карту рубашкой вверх в центр стола и спрашивает своего соседа слева: «Больше или меньше?» Его сосед слева отвечает либо «больше», либо «меньше» и таким образом задаёт направление. Затем ведущий переворачивает загаданную карту, прикрывая другими своими картами её параметры. Он называет ранее выбранный параметр без его значения и животное на карте.

Теперь все, кроме ведущего, играют одновременно.

Если второй игрок сказал «больше»:

Каждый должен выбрать из своей руки карту, значение которой, на его взгляд, окажется либо как можно ближе к значению загаданной карты с **БОЛЬШЕЙ** стороны, либо равно ему.

Если второй игрок сказал «меньше»:

Каждый должен выбрать из своей руки карту, значение которой, на его взгляд, окажется либо как можно ближе к значению загаданной карты с **МЕНЬШЕЙ** стороны, либо равно ему.

Выбранные карты игроки выкладывают на стол рубашкой вверх. Затем они одновременно открывают их и сравнивают с загаданной картой по заданному параметру.

Игрок, на карте которого это значение совпало со значением на загаданной карте, побеждает в раунде. Если такого игрока нет, то победителем становится игрок, на карте которого это значение оказалось наиболее близким к значению параметра на загаданной карте с нужной стороны: чуть меньше (если выбрано направление «меньше») или чуть больше (если выбрано направление «больше»).

Особый случай: Если ни один из игроков не оказался прав (например, в раунде было выбрано направление «меньше», а все выложили карты с бóльшим значением заданного параметра, чем на загаданной карте), то в раунде побеждает ведущий!

Победитель раунда получает загаданную карту в награду и кладёт её перед собой.

Победителей может быть несколько, если значения на их картах совпадают, — в таком случае они оставляют себе по одной любой сыгранной карте.

Оставшиеся карты отправляются в сброс, все игроки добирают из колоды по одной карте. Если в колоде не осталось карт, перемешайте карты сброса и сформируйте из них новую колоду.

Игрок слева от ведущего становится ведущим в новом раунде, и игра продолжается по тем же правилам.

Конец игры

Игра завершается, как только один из игроков собирает перед собой 3 карты. Этот игрок становится победителем!

ПРИМЕР ИГРЫ «ВИКТОРИНА»

Денис выбирает из своей руки карту «Барсук» и параметр «Длина тела», но не объявляет вслух ни этот параметр, ни животное на карте. Он кладёт эту карту рубашкой вверх в центр стола и спрашивает Алису: «Больше или меньше?» Алиса отвечает: «Больше». Затем Денис переворачивает свою карту, прикрывая другими своими картами её параметры, и называет ранее выбранный параметр: «Длина тела».

Алиса, Егор и Юлия должны выбрать из своей руки карту животного, длина тела которого такая же, как у барсука, или чуть больше, и положить её на стол рубашкой вверх.

КАРТА:

БАРСУК

УСЛОВИЕ: БОЛЬШЕ

ПАРАМЕТР:

ДЛИНА ТЕЛА



Игроки открывают карты и сравнивают длину тела выбранных ими животных и барсука.

Длина тела барсука — 0,7 м. Алиса выложила карту «Фосса» с длиной тела 0,68 м — почти как у барсука, но, к сожалению, меньше. Алиса выбывает из текущего раунда. Егор выложил карту «Пума» с длиной тела 1,4 м — больше, чем у барсука. Юля выложила карту «Дымчатый леопард» с длиной тела 0,92 м — также больше, чем у барсука. Юля побеждает в этом раунде, потому что значение её карты по заданному параметру наиболее близко к значению загаданной карты с нужной стороны. Она получает в награду карту «Барсук».

УСЛОВИЕ:

БОЛЬШЕ 0,7 м



ЕГОР



ЮЛЯ



0,68 м

0,92 м