

# Секреты ПЛАНЕТЫ ПРАВИЛА ИГРЫ



Компоненты игры:  
**36 карт + карты правил**

Познакомьтесь поближе  
с лучшими друзьями человека!

Пушистый чау-чау, очаровательный вельш-корги,  
экзотический пекинес и многие другие удивительные  
собаки ожидают вас на ярких красочных картах!

Узнавайте больше о братьях наших меньших  
и сравнивайте их по 4 параметрам — высоте  
в холке, весу, продолжительности жизни  
и дате появления породы.

## Цель игры

Сравнивайте породы собак, 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.



**ЧАУ-ЧАУ**

25		взр.	(кг)
51		высота в холке	(см)
50		возникл. породы	(год)
13,5		продолжит. жизни	(лет)

Чау-чау родом из Китая. Они обладают густой пушистой шерстью, закрученным, лежащим на спине хвостом и стоячими ушами. Также у собак этой породы характерные иссиня-чёрные губы и язык. У чау-чау уникальная, как будто чопорная, походка: при ходьбе задние лапы собаки едва отрываются от земли и почти негибаются.

Редкость породы

Название породы

Фото

Параметры

О породе

## 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 породами собак позволяют игроку изменить параметр в раунде. Цвет области с названием породы собак на карте и специальное обозначение в левом верхнем углу карты указывают на её редкость.

В порядке от самых распространённых до самых редких и необычных пород собак:



Игрок может выложить карту с более редкой, чем на предыдущей сыгранной карте, породой собак 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 «Шарпей» и говорит: «Вес». Вес шарпея — 22 кг. Алиса кладёт сверху карту «Бладхаунд». Бладхаунд весит 47 кг. Следовательно, значение выбранного параметра в этом раунде будет увеличиваться. Егор играет карту «Ньюфаундленд», так как ньюфаундленд весит 65 кг — больше, чем бладхаунд.



У Дениса нет карты собаки, вес которой больше, чем у ньюфаундленда. Поэтому он решает изменить параметр. Он выкладывает красную карту с собакой более редкой породы «Далматин» и называет новый параметр: «Продолжительность жизни». Продолжительность жизни ньюфаундленда — 11 лет, а продолжительность жизни далматина — 14 лет (больше, чем у ньюфаундленда, значит, Денис может сыграть эту карту).

Теперь будем  
сравнивать по  
продолжительности  
жизни



Алиса выкладывает карту «Пудель» (продолжительность жизни — 15,1 лет). У Егора нет карты собаки с продолжительностью жизни более 15,1 лет, 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 «Пудель».

ЕГОР

ПАС

ДЕНИС

ПАС

АЛИСА



Если Вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLTD.ru](http://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 породу собак 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 «Бультерьер» и параметр «Высота в холке», но не объявляет вслух ни этот параметр, ни собаку 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: «Высота в холке».

Алиса Егор и Юля должны выбрать из своей руки карту собаки, высота в холке которой такая же, как у бультерьера, или чуть больше, и положить её на стол рубашкой вверх.

**КАРТА:**

**БУЛЬТЕРЬЕР**

**УСЛОВИЕ:** Больше

**ПАРАМЕТР:**

Высота в холке



Игроки открывают карты и сравнивают высоту в холке выбранных ими собак и бультерьера.

Высота бультерьера в холке — 43 см. Алиса выложила карту «Бедлингтон-терьер» с высотой в холке 42 см — почти как у бультерьера, но, к сожалению, меньше. Алиса выбывает из текущего раунда. Егор выложил карту «Ротвейлер» с высотой в холке 61 см — больше, чем у бультерьера. Юля выложила карту «Сибирский хаски» с высотой в холке 55 см — также больше, чем у бультерьера. 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 «Бультерьер».

УСЛОВИЕ:

Больше 43 см



✗ 42 см

✓ 55 см