



8704

Автор игры: Райнер Книциа

ЗООПАРК

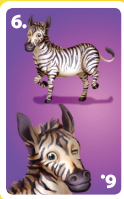


ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ:

52 карточки животных

8 карточек-памяток



ГОРНАЯ ЗЕБРА ХАРТМАНА
Чёрное на белом или белое на чёрном? Зачем нам думать об этом? Мы занятые зебры – слоны целыми днями. Пару раз в день прерываемся на пылевую ванну. Мы всегда держимся стадом, чтобы полуслы размазвали наши слюезы. Поэтому хищники не могут поймать нас по одиночке. Но мы всегда узнём друг друга, так как у каждой зебры уникальные полоски.

Горная зебра Хартмана живёт в пустыне Намиб. 8704

ПОДГОТОВКА

Отделите 8 карточек-памяток. На карточках-памятках указано сколько каких животных присутствует в игре. Положите их на центр стола, чтобы все могли их видеть. Остальные 52 карточки животных тщательно перемешайте и положите стопкой лицом вниз. Это стопка называется **запасом животных**.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игроков набрать как можно больше победных очков. Для этого игрокам надо собрать как можно больше животных для своего **зоопарка**. Собранные игроком карточки животных складываются стопкой лицом вверх и называются **зоопарком**.

Примечание: изначально **зоопарки** игроков пусты, но в течение игры они заполняются карточками животных.

ХОД ИГРЫ

Выберите первого игрока. Дальше ход будет передаваться по часовой стрелке. Игрок, чей сейчас

ход, называется активным игроком.

В свой ход активный игрок берёт одну верхнюю карточку из **запаса животных**, открывает её и кладёт лицом вверх перед собой, но не в свой **зоопарк!**

После этого возможны 3 варианта:

1. Животное, изображённое на открытой карточке, **не совпадает** ни с верхними карточками **зоопарков** других игроков, ни с карточками, которые лежат перед игроком. В таком случае игрок оставляет лежать эту карточку перед собой и выбирает, **продолжить** свой ход или **завершить** (см. ниже “продолжение или завершение хода”).

2. Животное, изображённое на открытой карточке, **совпадает с одной или несколькими верхними карточками зоопарков** других игроков. В таком случае игрок может забрать все такие же карточки с этим животным из **зоопарков** у других игроков. Тогда игрок забирает все дублирующиеся карточки из

чужих **зоопарков**. Если в **зоопарке** снова откроется повторяющаяся карточка – игрок забирает и её тоже и т.д. Все полученные таким образом карточки кладутся перед активным игроком к остальным карточкам, а сам игрок выбирает, **продолжить** свой ход или **завершить** (см. ниже “продолжение или завершение хода”).

3. Животное, изображённое на открытой карточке, **совпадает хотя бы с одной карточкой, которые уже лежат перед** активным игроком (но не в его **зоопарке!**). В таком случае ход активного игрока закончен, он замешивает обратно в **запас животных** все карточки, которые лежат перед ним. **Зоопарк** активного игрока никак не изменяется. Ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Продолжение или завершение хода

Если активный игрок решил **продолжить** свой ход – он открывает следующую карточку из **запаса**

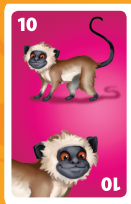
животных, и так же, как и было описано выше проверяет, совпадает она или нет с другими карточками на столе.

Если активный игрок решил **завершить** свой ход – он забирает себе все карточки животных, которые лежат перед ним, складывает их стопкой лицом вверх, в том порядке, каком он пожелает, и кладёт их поверх остальных карточек в свой **зоопарк**. Карточки, которые уже находились в его **зоопарке**, он менять местами не может. В стопке **зоопарка** должна быть видна только самая верхняя карточка. После этого ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Защитить стаю: если все карточки животных, которые лежат перед активным игроком, одного типа, он может положить их все под низ стопки своего **зоопарка**, а затем **завершить** ход.

Озорные мартышки: если активный игрок открыл карточку **мартышки** из **запаса животных**,



он может действовать двумя способами:

1. Игрок может оставить себе карточку и взять все совпадающие карточки мартышек с верха **зоопарков** других игроков
2. Активный игрок может обменять

карточку мартышки на верхнюю карточку из **зоопарка** любого игрока. При этом активный игрок может взять такую же карточку, как и та, что уже лежит перед ним, но только одну!

В любом случае, после совершенного действия, игрок выбирает **продолжить** или **завершить** свой ход.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается как только все карточки животных будут лежать в **зоопарках** игроков. Все игроки подсчитывают количество набранных карточек

для каждого из 8 животных. Игрок, набравший

больше всех карточек с каким-либо животным, получает карточку-памятку этого животного. В случае одинакового количества карточек одного типа, карточка-памятка не достаётся никому.

Затем игроки подсчитывают свои победные очки: каждая карточка животного приносит 1 победное очко, а каждая карточка-памятка приносит от 3 до 10 победных очков, в зависимости от того, какое число указано на этой карточке. Игрок с большим количеством победных очков побеждает. При равном счёте, побеждает игрок взявший карточку-памятку с наибольшим значением.

ВАРИАНТ ДЛЯ ИГРОКОВ ПОМЛАДШЕ

ПОДГОТОВКА

52 карточки животных тщательно перемешайте и положите стопкой лицом вниз. Карточки-памятки верните в коробку.

ХОД ИГРЫ

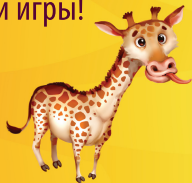
Используйте стандартные правила игры, которые были описаны выше.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается как только все карточки животных будут лежать в **зоопарках** игроков. Игрок с самым большим количеством животных побеждает.

ВАРИАНТ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

Уберите все 9 карточек гиен и 8 карточек кабанов из игры. Не используйте специальное правило **“Озорные мартышки”**, которое позволяет менять карточки мартышек и верхние карточки **зоопарков** других игроков. Эти изменения делают игру короче и проще. Удачной игры!



Under license from Reiner Knizia