

# Секреты ПЛАНЕТЫ ПРАВИЛА ИГРЫ



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

Вас ожидает встреча с самыми удивительными, редкими и необычными животными Африки!

Здесь и самое высокое, и самое большое, и самое быстрое сухопутное животное на Земле. Какие ещё секреты таит в себе Африка?

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

## 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

**ОКАПИ**  
Okapia johnstoni

275		🐾	ВЕС (кг)
220		📏	ДЛИНА ТЕЛА (см)
36		🐉	ДЛИНА ХВОСТА (см)
33		🕒	ПРОДОЛЖИТ. ЖИЗНИ (лет)
458		👶	ПЕРИОД ВЫНАШИВАНИЯ (дн)

Окапи относится к тому же семейству, что и жираф, и был открыт только в 1901 году. Окапи — скрытное и пугливое животное, обитающее в густых тропических лесах и питающееся почками и листьями. У окапи большие уши, вытянутый шив и необычный окрас: шерсть шоколадного оттенка с белыми пятнами на голове и белыми полосами на передних и задних ногах.

## 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 «Индри» и говорит: «Вес». Вес индри — 7 кг. Алиса кладёт сверху карту «Полосатый шакал». Полосатый шакал весит 11 кг. Следовательно, значение выбранного параметра в этом раунде будет увеличиваться. Егор играет карту «Гвинеяский павиан», так как гвинеяский павиан весит 18 кг — больше, чем полосатый шакал.



У Дениса нет карты животного, вес которого больше, чем у гвинеяского павиана. Поэтому он решает изменить параметр. Он выкладывает красную карту с более редким животным «Лемуру вари» и называет новый параметр: «Длина хвоста». Длина хвоста гвинеяского павиана — 57 см, а длина хвоста лемура вари — 63 см (больше, чем у гвинеяского павиана, значит, Денис может сыграть эту карту).

Теперь будем сравнивать по длине хвоста



Алиса выкладывает карту «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 «Лев».

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 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 «Восточная горилла» и параметр «Продолжительность жизни», 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: «Меньше». Затем Денис переворачивает свою карту, прикрывая другими своими картами её параметры, и называет ранее выбранный параметр: «Продолжительность жизни».

Алиса, Егор и Юля должны выбрать из своей руки карту животного, продолжительность жизни которого такая же, как у восточной гориллы, или чуть меньше, и положить её на стол рубашкой вверх.

**КАРТА:**

**ВОСТОЧНАЯ ГОРИЛЛА**

**УСЛОВИЕ: МЕНЬШЕ**

**ПАРАМЕТР:**

**ПРОДОЛЖИТ.**

**ЖИЗНИ**



Игроки открывают карты и сравнивают продолжительность жизни выбранных ими животных и восточной гориллы.

Продолжительность жизни восточной гориллы — 40 лет. Алиса выложила карту «Бонобо» с продолжительностью жизни 41 год — почти как у восточной гориллы, но, к сожалению, больше. Алиса выбывает из текущего раунда. Егор выложил карту «Саванная зебра» с продолжительностью жизни 31 год — меньше, чем у восточной гориллы. Юля выложила карту «Окапи» с продолжительностью жизни 33 года — также меньше, чем у восточной гориллы. 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 «Восточная горилла».

**УСЛОВИЕ:**  
**МЕНЬШЕ**  
**40 ЛЕТ**



**ЕГОР**



**31 ГОД**

**ЮЛЯ**



**41 ГОД**

**33 ГОДА**