

ДИКАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ФРИДЕМАНА ФРИЗЕ
ДЛЯ 2–6 ИГРОКОВ ОТ 10 ЛЕТ

ФАУНА



*Обратите внимание: мелкий шрифт.
Для прочтения правил может
понадобиться взрослый игрок.*

ПРАВИЛА ИГРЫ

Можете ли вы сказать, где обитает большая панда? А как выглядит бабирусса? В настольной игре «Фауна» вам необязательно знать ответы на все вопросы — нужно лишь пораскинуть мозгами и сделать предположение. Попали в точку? Отлично! Не угадали, но оказались близки? Тоже неплохо! Делайте ставки и получайте очки, но будьте осторожны, ведь за двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь!

КОМПОНЕНТЫ

- 🐾 **1 игровое поле**
- 🐾 **180 карточек животных** с 360 разными животными
- 🐾 **1 коробка для карточек**
- 🐾 **42 кубика для ставок** (по 7 каждого из 6 цветов)
- 🐾 **30 чёрных кубиков** (используются при подсчёте очков в конце раунда)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите **игровое поле** в центр стола.

Каждый игрок берёт **7 кубиков для ставок** одного цвета, затем помещает один из них рядом с делением «1» трека победных очков (расположен по периметру игрового поля).

Сложите **чёрные кубики** в виде запаса рядом с игровым полем.

Перед началом игры выберите, с какими животными вы будете играть: простыми (сторона с голубой рамкой) или сложными (сторона с жёлтой рамкой). Сложите **карточки животных** выбранной стороной вверх и вставьте в **коробку для карточек**: хотя на одну партию вам понадобится около 10–15 карточек, мы рекомендуем сразу взять столько карточек, сколько вмещается в коробку.

Вы также можете играть с простыми и сложными животными одновременно — в таком случае сложите карточки вперемешку разными сторонами вверх.

Случайным образом выберите первого игрока.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игроков — набрать больше всех очков, делая ставки на игровом поле и узнавая больше об удивительных животных нашей планеты. Каждый раунд будет открываться новая карточка животного. Изначально игроки видят лишь количество территорий, на которых встречается животное, а также параметры, по которым они будут его оценивать. Далее игроки по очереди размещают свои кубики для ставок на карте мира и линейках, пытаются точно угадать верные территории и значения соответственно — или максимально приблизиться к правильному ответу.

КАРТОЧКИ ЖИВОТНЫХ

В **верхней половине** карточки указана следующая информация:

- класс, к которому принадлежит животное;
- русское и латинское название животного;
- изображение животного;
- количество территорий, на которых встречается животное;
- параметры животного, которые вы будете угадывать.

Среди них могут быть:

- масса;
- общая длина;
- длина тела;
- длина хвоста;
- высота.

Игроки видят эту информацию перед тем, как сделают ставки.

В **нижней половине** карточки указана следующая информация:

- классификация животного (отряд и семейство, к которым оно принадлежит);
- список территорий, на которых встречается животное;
- карта мира, на которой отмечены эти территории;
- параметры животного в цифрах.

Эта информация скрыта от игроков. Когда наступит время проверить ответы, первый игрок достанет карточку из коробки и покажет её остальным.

Класс животного

Русское название

Латинское название



Количество территорий и параметры, которые игроки будут угадывать



Территории, на которых встречается животное

Параметры животного

ХОД ИГРЫ



Игра проходит в несколько раундов. Каждый раунд состоит из 3 фаз:

- I. Ставки
- II. Проверка ответов и получение очков
- III. Конец раунда

I. СТАВКИ

Все игроки рассматривают верхнюю половину первой (видимой) карточки животного в коробке. При необходимости игроки могут брать коробку в руку, но не могут доставать из неё карточку.

Затем, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник **должен поместить один из своих кубиков для ставок** на игровое поле — либо на карту мира, либо на одну из линеек.

Игрок помещает кубик на определённую территорию

Игрок кладёт кубик для ставок своего цвета на сухопутную или морскую территорию, на которой, как он считает, встречается это животное. На этой территории не должно быть других кубиков (в том числе принадлежащих этому игроку). Названия морских территорий указаны в прямоугольных рамках.

Важно: морские территории включают в себя не только морские воды, но и находящиеся в них острова, если только эти острова не обозначены как сухопутная территория.

Миссисипи, Северная Мексика, Центральная Америка и Гайана — сухопутные территории.

Антильские острова — это морская территория, включающая в себя все находящиеся в ней острова.

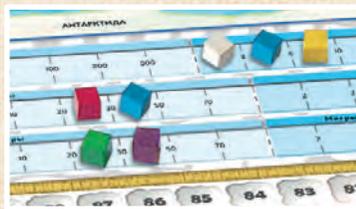


Красный игрок хочет поместить кубик на карту мира. Миссисипи, Северная Мексика и Скалистые горы уже заняты кубиками игроков (в т. ч. и его кубиком), поэтому он не может положить кубик на эти территории.



Игрок помещает кубик на линейку

В верхней половине карточки каждого животного указаны параметры, которые игрокам предстоит угадывать. Для оценки животных по этим параметрам в нижней части поля расположены линейки с ячейками: масса, длина тела / высота, длина хвоста. Игрок выбирает параметр животного, который он хочет оценить, и кладёт кубик для ставок своего цвета на ячейку соответствующей линейки. На этой ячейке не должно быть других кубиков (в том числе принадлежащих этому игроку).



Игрок помещает дополнительный кубик или пасует

После того как каждый из участников поместил один кубик для ставок, игроки снова, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, могут либо поместить ещё один кубик, либо спасовать.

Как и до этого, игроки могут размещать кубики только на свободных территориях на карте мира и ячейках линейки.

Игрок может разместить сразу несколько кубиков своего цвета на одной линейке, но только на разных ячейках.

Если игрок пасует, то он больше не может размещать кубики для ставок в этом раунде. Как только все игроки спасуют, перейдите к следующей фазе.



II. ПРОВЕРКА ОТВЕТОВ И ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ

Первый игрок достаёт карточку животного из коробки. Игроки сначала проверяют территории на карте мира, на которых встречается животное, а затем параметры этого животного.

Используйте чёрные кубики для обозначения правильных ответов: положите чёрный кубик на каждую территорию, указанную на карточке, а также на ячейки линеек, соответствующих рассматриваемым параметрам.

Игроки проверяют территории

Игроки получают очки за каждый свой кубик для ставок на **верных (указанных на карточке) территориях**.

Игроки также получают очки за каждый свой кубик на территориях **по соседству** с одной или несколькими верными территориями, при условии, что общее количество территорий, указанных на карточке, не превышает 16. Если же животное встречается на 17 или более территориях, тогда кубики на **соседних территориях** очков не приносят. За каждое полученное очко игрок перемещает кубик своего цвета на 1 деление по треку победных очков.

Подсчёт очков ТЕРРИТОРИИ

КОЛ-ВО	ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ	СОСЕДНЯЯ ТЕРРИТОРИЯ
1	12 очков	8 очков
2	10 очков	5 очков
3–4	8 очков	4 очка
5–8	6 очков	2 очка
9–16	4 очка	1 очко
17+	3 очка	–

МАССА/ДЛИНА

ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ	СОСЕДНЯЯ ЯЧЕЙКА
7 очков	3 очка

Таблица для подсчёта очков

Количество очков зависит от количества территорий, указанных на карточке животного (см. таблицу подсчёта очков). Территории считаются **соседними**, если у них есть общая граница.

Например, если животное встречается на 7 территориях, то игрок получает 6 очков за каждый кубик на верных территориях и 2 очка за каждый кубик на территориях по соседству с верными территориями.



Территории «Скалистые горы» и «Великие равнины» считаются соседними.



Морская территория «Антильские острова» и сухопутная территория «Гайана» также считаются соседними.



Примечание: если игрок думает, что основная территория, на которой обитает животное, уже занята кубиком другого игрока, он может специально положить свой кубик на соседнюю территорию (ничего страшного, если она морская для сухопутного животного и наоборот), чтобы попытаться получить хотя бы какие-то очки.

Игроки проверяют линейки

Игроки получают очки за свои кубики на **верной ячейке каждой из линеек**. Игроки также получают очки за свои кубики на ячейках линеек **по соседству** с верными ячейками. За каждое полученное очко игрок перемещает кубик своего цвета на 1 деление по треку победных очков. На каждой из линеек игрок получает **7 очков** за кубик своего цвета на верной ячейке, и **3 очка** за кубик своего цвета на ячейке по соседству с верной ячейкой.



Масса зебры Гриви составляет от 350 до 430 кг. Красный кубик на ячейке между отметками 200 и 500 кг оказался в верном диапазоне, поэтому красный игрок получает 7 очков. Кубик голубого игрока и один из кубиков зелёного игрока лежат на соседних ячейках с разных сторон, поэтому голубой и зелёный игроки получают по 3 очка. За свой второй кубик, лежащий между отметками 1 т и 2 т, зелёный игрок очков не получает.

Если верхняя и/или нижняя граница параметра животного попадает ровно между двумя ячейками линейки, то обе этих ячейки считаются верными, а ячейки по бокам от них — соседними.

Игроки забирают свои кубики для ставок

Как только игроки закончили проверять ответы и отметили полученные победные очки на треке, они забирают себе обратно те кубики для ставок, которые принесли им какие-либо победные очки.

Кубики для ставок, которые не принесли победных очков, уберите с игрового поля и сложите отдельно рядом с ним.

Затем уберите чёрные кубики с игрового поля обратно в запас.

III. КОНЕЦ РАУНДА

Если ни один из игроков не набрал нужное для победы количество очков (см. «Конец игры»), начинается новый раунд. Первым игроком в новом раунде становится следующий игрок по часовой стрелке.

Каждый игрок берёт 1 кубик своего цвета из запаса рядом с игровым полем, если они там есть.

Важно: если перед началом нового раунда у игрока меньше 3 кубиков для ставок, то он добирает кубики своего цвета из запаса до 3.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, если в конце раунда один или несколько игроков достигли соответствующего деления трека победных очков:

- при игре с 2 или 3 игроками — 120 очков;
- при игре с 4 или 5 игроками — 100 очков;
- при игре с 6 игроками — 80 очков.

Если таких игроков сразу несколько, то побеждает тот из них, кто набрал больше очков. В случае ничьей оба игрока объявляются победителями.

Вся информация с карточек животных взята из ряда источников, включая Интернет и некоторые зоологические справочники. По этой причине представленные значения имеют усреднённый характер и могут не всегда совпадать с другими источниками.





Автор игры: Фридеман Фризе
Дизайн: Фолькер А. Маас, НУСН!
Иллюстраторы: Петер Браун, Александр Юнг
Иллюстратор (обложка): Лоран Менарди

Русское издание
Редактор: Полина Басалаева
Корректор: Маргарита Наташина
Вёрстка: Артур Бурлаков
Технолог: Юрий Хмелевской
Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Особая благодарность выражается
Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



**БОЛЬШЕ ИНТЕРЕСНЫХ НАСТОЛЬНЫХ
ИГР ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ НА САЙТЕ
КОМПАНИИ «СТИЛЬ ЖИЗНИ»
WWW.LIFESTYLELTD.RU**



**ХОТИТЕ ПОПРОБОВАТЬ СЕБЯ В РОЛИ АВТОРА НАСТОЛЬНЫХ
ИГР? УЧАСТВУЙТЕ В ЕЖЕГОДНОМ КОНКУРСЕ КОРНИ ОТ
КОМПАНИИ «СТИЛЬ ЖИЗНИ» И ПОЛУЧИТЕ ШАНС ВЫИГРАТЬ
ОДИН ИЗ ДЕНЕЖНЫХ ПРИЗОВ! ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ
WWW.LIFESTYLELTD.RU/AUTHORS**



© 2008, 2022 НУСН!
www.hutter-trade.com

