

Правила настольной игры «Зоопаника» (PANICOZOO)

Автор: Benoit Michaud

Игра для 2-5 игроков от 8 лет и старше

Перевод на русский язык: Тимофеев Данила, ООО «Стиль жизни» ©

В зоопарке переполох - часть животных сбежала в джунгли! Вы должны как можно скорее разыскать беглецов. Спасите зоопарк от запустения и станьте его зрителем.

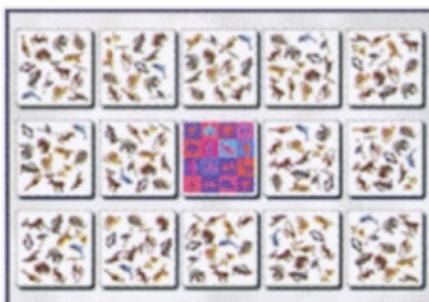
Состав игры:

- 15 карточек «Черно-белые и цветные животные», с 2-мя животными на каждой карте
- 15 карточек «Цветные животные», с 14 животными на каждой карте
- 15 карточек «Черно-белые животные», с 14 животными на каждой карте

Цель игры:

В течение серии раундов быстрее всех обнаруживать единственное животное, которое представлено на всех открытых карточках.

Подготовка к игре:



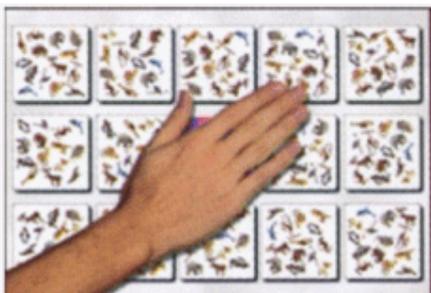
Отделите 15 карточек «Цветные животные» от 15 карточек «Черно-белые животные». Отложите в сторону стопку карточек «Черно-белые и цветные животные» - эти карточки пригодятся только для детской версии игры.

Перед началом игры участники решают, будут ли они играть с цветными или черно-белыми животными.

Перемешайте 15 выбранных карточек. Возьмите одну из этих карточек и положите в центре стола картинкой вниз. Оставшиеся 14 карточек разложите вокруг первой карты, картинками вверх.



Ход игры:



Игра продолжается 14 раундов. В начале каждого раунда игроки внимательно рассматривают все открытые карточки.

Игрок, первым догадавший, какое животное присутствует **на всех открытых карточках**, должен положить руку на закрытую карточку и громко сказать название животного.

После этого он **в тайне от других** смотрит на карточку.

Предположим, он назвал «Змея». Если на закрытой карточке не окажется змеи, игрок правильно определил животное, он забирает эту карточку и кладет ее перед собой картинкой вниз.

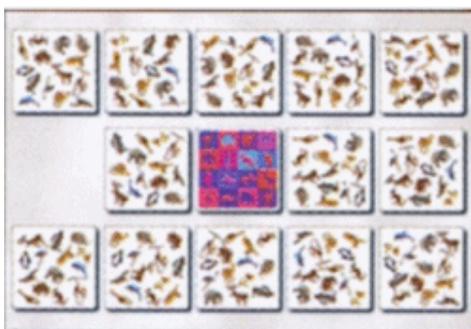
Если игрок назвал животное, а оно нашлось на закрытой карточке (например, игрок сказал «жираф» и там нашелся жираф), значит, игрок ошибся – на одной из открытых карт это животное не было представлено. Тогда игрок должен вернуть карточку (опять же, не показывая ее остальным игрокам) на прежнее место картинкой вниз. До конца раунда он выбывает из игры.



В случае выбывания игрока остальные участники продолжают угадывать животное. Если ошибутся многие и в игре останется только один участник, он забирает себе закрытую карточку.

Примечание: в последнем случае игрок, забирая карточку, должен назвать остальным участникам, какого животного нет на этой карточке.

Следующий раунд:



Победитель прошлого раунда собирает все открытые карточки со стола и перемешивает их. После этого он выкладывает в центр стола одну карточку лицом вниз и заново раскладывает оставшиеся карточки – в открытую, вокруг центральной карты.

Начинается новый раунд. Правило в нем те же, но игрокам **не надо называть животных, отгаданных в прошлых раундах**.

Чем дольше идет игра, тем больше приходится полагаться на память!

Пример: на 10-м раунде игры участникам приходится помнить названия животных, которые были в 9 прошлых раундах.

Последний раунд:



Игра продолжается до 14-го раунда, в котором на столе остаются только 2 карточки. Победитель предыдущего раунда перемешивает эти карточки и кладет обратно на стол: одну картинками вниз, другую картинками вверх.

В последнем раунде побеждает игрок, который первым положит руку на закрытую карточку и громко назовет то единственное животное, которое присутствует на открытой карте, но которое не находили во всех предыдущих раундах. Если догадка оказалась верна, этого животного не окажется на закрытой карточке.

Победитель последнего раунда забирает себе **обе оставшиеся карточки**.

Завершение игры:

В конце 14-го раунда игроки подсчитывают количество выигранных карточек. Кто набрал больше – тот и победил.

Если победителей несколько, они играют дополнительный раунд с 15 карточками. Победитель этого раунда объявляется чемпионом.

В помощь новичкам:

Рядом с игроками можно положить стопку карточек «Черно-белые и цветные животные».

Правила игры не изменятся, но, когда один из игроков забирает выигранную карточку, угаданное животное разыскивается в стопке «Черно-белые и цветные животные».

Карточка с найденным животным выкладывается на стол. Позже к ней надо добавлять и карточки других угаданных животных.

Карточки можно выкладывать:

- Картинками вверх. Тогда они помогут игрокам запоминать угаданных животных.
- Картинками вниз. Тогда их можно будет переворачивать, если понадобится проверить, какие из животных уже были отгаданы.

Детская версия игры:

Перед началом игры участники решают, с какими животными они будут играть: черно-белыми или цветными.

Все 15 карточек выбранного типа кладутся на стол **картинками вверх**.

Карточки «Черно-белые и цветные животные» перемешиваются и стопкой складываются на столе, картинками вниз. Затем самая верхняя карточка переворачивается.

Пример игры:

Если первой была перевернута карточка «Обезьяна», ее забирает игрок, которым первым положит руку на карточку **без обезьяны**. Выигранную карточку он кладет перед собой (ту, где среди 14 животных нет обезьянки).

Если игрок ошибся, он выбывает из игры до конца раунда и должен отдать одну из ранее выигранных карточек (если такая есть) тому игроку, который победит в этом раунде.

Победитель раунда переворачивает следующую карточку стопки «Черно-белые и цветные животные».

Игра продолжается до тех пор, пока не будут отгаданы все животные.

Победителем в игре станет тот, кто соберет больше всех карточек.