



RU

8 + 2 - 6 45 +



ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ

Развивающая игра

В КОМПЛЕКТЕ:

Игровое поле, 300 карточек (258 Карточек видов животных, 36 Карточек редких видов, 6 Билетов на воздушный шар), 6 фишек, 6 пазлов (6 деталей в каждом), игровой кубик

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Помогите сохранить виды животных, находящиеся под угрозой исчезновения. За каждый правильно ответственный вопрос про редкий вид, вы получаете деталь пазла. Необходимо собрать по одной детали пазла за каждый континент.

По пути вы можете собирать Карточки видов животных, которые пригодятся вам в игре. Игрок, который соберет свой пазл первым – победитель!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите игровую доску на ровной поверхности. Распределите Карточки видов животных, Карточки редких видов и Билеты на воздушный шар в разные колоды. Карточки редких видов отмечены красной каймой с той стороны, на которой изображено животное.

- Хорошо перетасуйте колоду Карточек видов животных, разложите карточки в две колоды. Положите колоды изображением животного вверх около чисел 1 и 2 на игровом поле.
- Распределите Карточки редких видов по названиям животных, чтобы в каждой колоде было по шесть (6) перетасованных карточек только одного животного. Положите колоды около игрового поля изображением животного вверх.

Каждый игрок выбирает себе фишку и ставит ее на любой Кружок-джокер (J) на игровом поле.

Каждый игрок получает один Билет на воздушный шар. Положите детали пазла в специально предназначенные для них места на игровом поле. Положите в каждый отсек ровно столько деталей пазла, сколько игроков присутствует в игре. Положите оставшиеся Билеты на воздушный шар и детали пазла обратно в коробку.

ХОД ИГРЫ

Тот игрок, кто последним был в зоопарке, начинает игру. Очередь хода переходит игрокам по часовой стрелке. Игрок бросает игровой кубик и соответственно двигает свою

фишку в любом направлении на игровом поле (за исключением перелетов, помеченных желтым цветом). Игрок может совершать перелеты только с помощью Билетов на воздушный шар, см. Маршруты перелета и Билеты на воздушный шар. Игрок должен передвинуть свою фишку ровно на то количество шагов, сколько выпало на игральном кубике, за исключением той ситуации, если игрок по пути попадает на один из шести больших кружков. Тогда у него есть право остановиться.

Все Карточки видов животных, приобретенные игроками, должны быть разложены текстом вверх, чтобы остальные игроки могли их видеть.

МАЛЕНЬКИЕ КРУЖКИ

Если вы остановились на маленьком кружке, у вас есть выбор: отвечать на вопросы, или вытянуть Карточку видов животных.



1. Если вы решили вытянуть из колоды карточку, очередь хода переходит следующему игроку, но вытянутая карточка может позднее вам пригодиться (см. Каким образом карточки видов животных могут вам пригодиться).
2. Если вы решили ответить на вопрос, сидящий слева от вас игрок берет карточку из колоды, говорит вам название животного и читает вопрос (см. иллюстрацию ниже).
 - Если вы дали правильный ответ, вы можете бросать кубик и далее ходить фишкой ИЛИ попытаться ответить на второй вопрос на той же самой карточке.
 - Если вы дали правильный ответ на второй вопрос, вы забираете себе данную карточку. Вы можете опять бросать кубик и ходить фишкой.
 - Если вы ответили на первый или на второй вопрос неправильно, вы не получаете карточку и очередь хода переходит следующему игроку. Карточка кладется вниз колоды, из которой ее взяли.



Если ваша фишка находится на левой стороне игрового поля, карточка берется из колоды номер 1, и читается вопрос номер 1.

Если ваша фишка находится на правой стороне игрового поля, карточка берется из колоды номер 2, и читается вопрос номер 2.

КРУЖКИ-ДЖОКЕРЫ

Если вы остановились на Кружке-джокере, игрок, сидящий слева от вас, берет Карточку видов животных (выбор колоды указан выше) и читает вам вопрос-джокер.



- Если вы дали правильный ответ, вы забираете себе данную карточку И можете продолжать ваш путь по игровому полю, бросив игральный кубик.
- Если вы дали неправильный ответ, карточка кладется вниз колоды, из которой ее взяли. Очередь хода переходит следующему игроку.

БОЛЬШИЕ КРУЖКИ



Если вы остановились на большом кружке, вы можете попытаться получить деталь пазла данного континента (если у вас уже есть эта деталь, очередь хода переходит следующему игроку). Чтобы получить деталь пазла у вас есть выбор: отвечать на вопрос про редкие виды этого континента ИЛИ воспользоваться вашими Карточками видов животных.

A. Если вы решили ответить на вопрос, бросайте игральный кубик. Игрок, сидящий слева от вас, берет верхнюю карточку из колоды редких видов данного континента и читает вопрос, соответствующий количеству точек на грани кубика. Заметьте, что на Карточках редких видов отмечены числа.

- Если вы дали правильный ответ, вы забираете себе данную деталь пазла. Карточка кладется вниз колоды, из которой ее взяли. Очередь хода переходит следующему игроку.
- Если вы дали неправильный ответ, карточка кладется вниз колоды, из которой ее взяли, и очередь хода переходит следующему игроку. Когда снова подойдет ваша очередь хода, вам надо отойти фишкой от большого кружка, но в последующих ходах вы можете вернуться к данному большому кружку и снова попытаться свое счастье.

B. Если вы решили воспользоваться Карточками видов животных, они помогут вам следующим образом. Число в кружке, изображенное на карточке, определяет, сколько раз у вас есть право бросать игральный кубик. Если на кубике выпало число шесть (6), вы получаете деталь пазла, после этого очередь хода переходит следующему игроку. После использования, данная карточка выходит из игры. Вы можете использовать ровно столько карточек, сколько хотите.

Очередь хода переходит следующему игроку, если на кубике выпало число шесть (6) и вы, соответственно, получили деталь пазла ИЛИ если у вас кончились карточки ИЛИ если вы не хотите использовать больше карточек.

Если вы решили воспользоваться карточками, вы не можете во время своего хода отвечать на вопросы.

Если вы не смогли получить деталь пазла таким образом, вам надо отойти фишкой от большого кружка, когда снова подойдет ваша очередь хода. В последующих ходах вы можете вернуться к данному большому кружку и снова попытаться свое счастье.

МАРШРУТЫ ПЕРЕЛЕТА И БИЛЕТЫ НА ВОЗДУШНЫЙ ШАР

Если у вас есть Билет на воздушный шар, вы можете перелететь с одного большого кружка на другой согласно маршрутам перелета. Билетом можно воспользоваться лишь в том случае, если вы уже стоите на большом кружке в тот момент, когда подошла ваша очередь хода. Билет можно использовать только один раз, после чего он выходит из игры.

КАКИМ ОБРАЗОМ КАРТОЧКИ ВИДОВ ЖИВОТНЫХ МОГУТ ВАМ ПРИГОДИТЬСЯ

Виды животных разделены на четыре группы охранного статуса, в зависимости от численности популяции. Охранный статус обозначен числом в нижнем правом углу карточки. Это число в кружке определяет, сколько раз у вас есть право бросать кубик, когда вы пытаетесь получить деталь пазла, находясь на большом кружке. Более редкий вид дает право на большее количество бросков (1–3 – зеленый, 4 – желтый, 5 – оранжевый, 6 – красный).

На некоторых Карточках видов животных есть дополнительные символы около числа, обозначающего охранный статус. Есть три типа символов:



кража какой угодно детали пазла у другого игрока



кража Карточки видов животных у другого игрока



кража Билета на воздушный шар у другого игрока ИЛИ право взять новый билет на воздушный шар из коробки. Если вы решили взять новый билет, вы теряете право пойти фишкой во время вашего хода на этот раз.

Чтобы воспользоваться способностью животного к воровству, вам надо или пройти мимо фишки другого игрока на игровом поле или остановиться с фишкой другого игрока на одном кружке. Вместо ответа на вопрос или вытягивания карточки из колоды, вы можете воспользоваться функцией кражи, но вы не имеете право делать и то, и другое! После того, как вы использовали функцию кражи данной карточки, она выходит из игры.

ПОБЕДИТЕЛЬ ИГРЫ

В игре побеждает тот, кто соберет свой пазл первым.



Часть фотографий для игры предоставлена: Carina Laine (6), R. Rajni (10), Anthony Knuppel (190), Randen L Pederson (191), Camille Martin (192), Ellie (193), Michel Villeneuve (194), Marieke Usendoorn-Kuijpers (196), Jeremy Atkinson (197), Neil Phillip (195, 198, 200), Su Neko (199), Pamala Wilson (23, 212), Kirsi Oudman-Pynnönen (4, 5, 8, 9, 12-15, 36, 38, 46, 77, 84-100, 101-109, 111-147, 149-165, 167-171, 173-188, 210, 249, 250-256, 259-264, 277-282), Josh Hallett (202), John Moose (204), Kevin Bowman (203), Neil Phillips (205), Bubblemonkey (206), Kevin Collins (207), Rick Wagner (208), Benny Mazur (209), SpooSpa (218), Rick McCharles (224), Matt MacGillivray (225), Just chaos (219, 223), Nick Dalby (213), Roy & Danielle (214), Lenore Edman (215), Michael Kensingler (216), Rob and Stephanie Levy (217), Tartaruga33 (221), John Haslam (222), Derek Bakken (220), Aaron Logan (240), Jussi Gressmann (247, 248), Chad King (271-275), SqueakyMarmot (257), Mike Baird (258).