

ГОЛОВА ХВОСТ

ПРАВИЛА

ИГРЫ

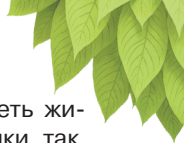




ОБ ИГРЕ

Манул Антоша отправляется в своё первое самостоятельное путешествие! Он очень волнуется, ведь мир такой огромный! Но ему интересно посмотреть, какие ещё животные в нём есть. Антоша хочет познакомиться с ними и найти новых друзей. Манул слышал, что где-то в нашей стране живёт снежный барс — ирбис, а ещё можно встретить малую белозубку и тарбагана. Но все эти животные очень осторожны, ведь их осталось совсем мало, это редкие виды.

Антоше не везёт — он никак не может увидеть ни одно животное целиком: то хвостик мелькнёт, то мордочка из кустов появится и сразу исчезнет, то шелест крыльев мандаринки послышится над головой — обернёшься, а яркой уточки уже и нет... Давай поможем Антоше познакомиться с редкими животными.



Чтобы вместе с Антошей увидеть животное целиком, соедини картинки так, чтобы они совпали. Поворачивай и перемещай карточки, будь внимателен — и тебе удастся рассмотреть редких животных России, а может, даже подружиться с ними вместе с манулом Антошей!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Помочь манулу Антоше соединить подходящие части картинок так, чтобы получились цельные изображения животных.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

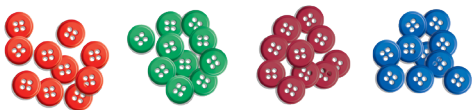
Игроки перемещают карточки с половинками животных на поле или докладывают новые карточки для того, чтобы собрать цельные картинки с изображением животных. На каждую собранную картинку игрок кладёт свой жетон — это его победное очко. В игре представлено два режима: режим для начинающих игроков и режим для опытных игроков.

СОСТАВ ИГРЫ

1. Карточки с половинками животных — 25 шт.



2. Жетоны игроков — 40 шт.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ИГРОКОВ

1. Раздайте каждому игроку жетоны одного цвета — по 10 шт.
2. Перемешайте карточки с половинками животных.
3. Разложите на столе карточки с половинками животных в 5 рядов по 5 шт. лицом вверх.



Примечание

В процессе игры форма поля будет меняться в зависимости от хода игроков.

4. Первый игрок определяется считалкой. Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

ХОД ИГРЫ В РЕЖИМЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ИГРОКОВ

1. В свой ход игрок может совершить одно из трёх действий на выбор.

1.1 Переместить одну из свободных карточек с половинками животных, выложенных на поле, так, чтобы она соприкасалась стороной (сторонами) с одной или несколькими другими карточками. При перемещении карточки игрок имеет право повернуть её на 90, 180 или 270 градусов. Если в результате перемещения карточки игроком на поле сформировалось одно или несколько цельных изображений животных, игрок выкладывает на каждое такое изображение жетон своего цвета. Жетон размещается на стыке карточек, т. е. одновременно на двух карточках с половинками животных. Далее ход переходит к следующему игроку.

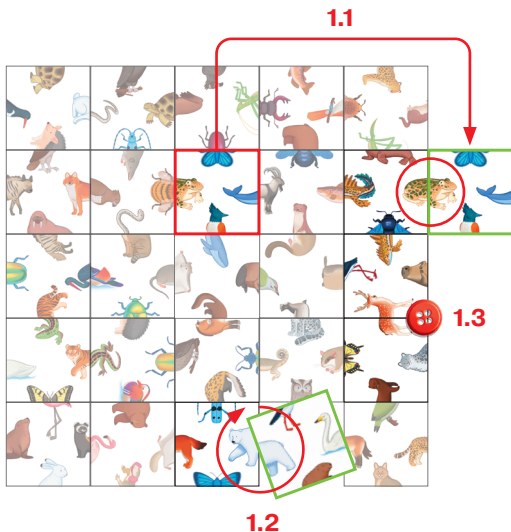


- 1.2** Повернуть одну из свободных карточек, выложенных на поле, на 90, 180 или 270 градусов. Если в результате поворота карточки игроком на поле сформировалось одно или несколько цельных изображений животных, игрок также выкладывает на каждое такое изображение жетон своего цвета. Далее ход переходит к следующему игроку.
- 1.3** Положить свой жетон на одно цельное изображение животного, если оно случайным образом сформировалось на поле и не было занято другими игроками. Далее ход переходит к следующему игроку.

Примечание

- Карточки, на которых нет жетонов, называются свободными. Их можно перемещать и поворачивать.

- Карточки, на которых выложены жетоны, перемещать или поворачивать нельзя!



Внимание!

В конце хода игрока каждая карточка с половинками животных на

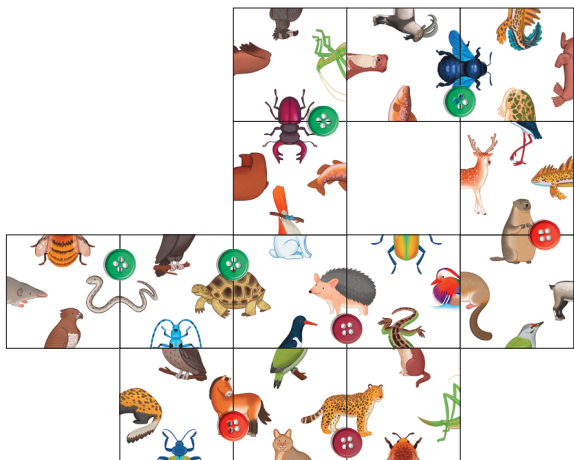
поле должна касаться по горизонтали или вертикали, т. е. минимум одной из своих сторон, хотя бы одной другой карточки.

2. Если в результате перемещения или поворота игроком свободной карточки с половинками животных ни одно животное не было собрано полностью, то ходит следующий игрок.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ В РЕЖИМЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ИГРОКОВ

Игра завершается, если:

- 1) кто-то из игроков выложил на поле свой последний жетон. В этом случае игроки, которые ещё не делали ход в этот круг, делают по одному ходу;
- 2) никто из игроков не может сделать ни одного хода, т. е. в игре не осталось свободных карточек или ни с одной из них нельзя составить цельное изображение животного.



— 4 жетона
победитель



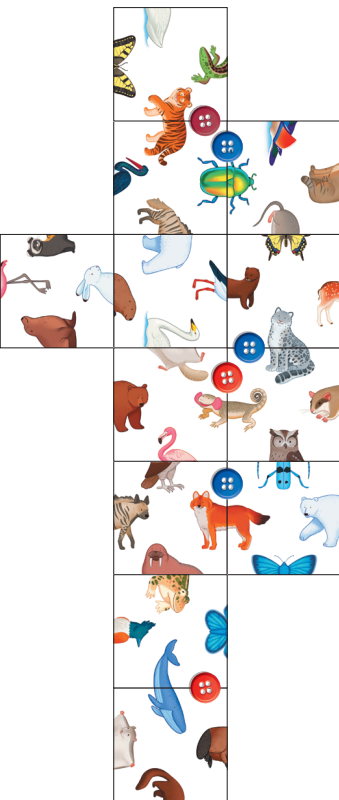
— 3 жетона



— 4 жетона
победитель



— 3 жетона



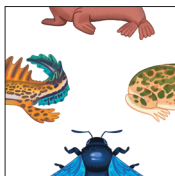
Пример
поля при
завершённой
игре (второй
вариант завер-
шения игры)

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

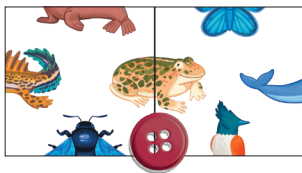
- Игроки подсчитывают количество жетонов своего цвета на поле. Победителем объявляется игрок, чьих жетонов на поле оказывается больше всего. Если у кого-то из игроков на поле равное количество жетонов, то они делят победу между собой.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

1. Раздайте каждому игроку жетоны одного цвета — по 10 шт.
2. Перемешайте карточки с половинками животных.



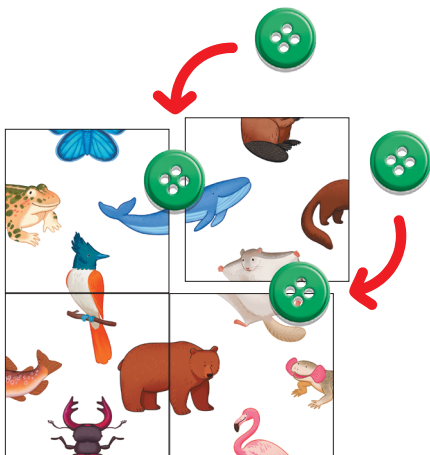
3. Раздайте каждому игроку по две карточки с половинками животных так, чтобы игроки не видели лицевую сторону карточек друг друга. Свои карточки игроки держат в руке. Ещё одну карточку положите в центре стола лицом вверх — это стартовая карточка. Оставшиеся карточки выложите рядом стопкой рубашкой вверх так, чтобы игрокам удобно было брать новые карточки из стопки.
4. Первый игрок определяется считалкой. Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока.



ХОД ИГРЫ В РЕЖИМЕ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

1. В свой ход игрок может совершить одно из трёх действий на выбор.

1.1 Приложить одну карточку с половинками животных с руки к лежащим в центре стола карточкам, присоединяя её по горизонтали или вертикали.



- 1.2 Переместить одну из свободных карточек с половинками животных, выложенных на поле (см. режим для начинающих игроков).
 - 1.3 Повернуть одну из свободных карточек с половинками животных, выложенных на поле (см. режим для начинающих игроков).
2. Если в результате перемещения, поворота или добавления новой карточки игроком на поле сформировалось одно или несколько цельных изображений животных, игрок выкладывает на каждую такую цельную картинку жетон своего цвета. Жетон размещается на стыке карточек, т. е. одновременно на двух карточках с половинками животных.
3. Если игрок выложил карточку с половинками животных с руки, то в конце хода он берёт из стопки новую карточку в руку. Если стопка закончилась, то игроки продолжают играть карточками, которые они держат в руках.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ В РЕЖИМЕ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Игра завершается, если:

- 1) кто-то из игроков выложил на поле свой последний жетон. В этом случае игроки, которые ещё не делали ход в этот круг, делают по одному ходу;
- 2) у всех игроков закончились карточки.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

- Игроки подсчитывают количество жетонов своего цвета на поле. Игрок, чьих жетонов оказывается больше всего, объявляется победителем. Если у нескольких игроков на поле равное количество жетонов, то они делят победу между собой.

