



# ЛАПЫ ВВЕРХ!

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### Цель игры:

Помешать енотам утащить и съесть печенье.

### Задача игрока:

Быстрее всех избавиться от имеющихся на руках карточек.

### Сюжет:

Они называют это «**проверкой енотов**». Зверьки ловко и безошибочно распознают местоположение печенья и оно просто исчезает! На месте происшествия остаются лишь жалкие крошки и отпечатки лап.

Мы тоже любим печенье и такие «проверки» предпочтём проводить самостоятельно! Заметить енотов и нарушить их коварные планы – вот задача каждого игрока. Не время опускать руки, настало время ловить енотов. Они ещё поднимут свои ЛАПЫ ВВЕРХ!

### Подготовка к игре:

Положите фишку печенья в центре стола так, чтобы каждый игрок мог свободно до него дотянуться. Перемешайте карточки и раздайте игрокам поровну. Игроки кладут их рядом с собой лицом вниз. Подглядывать в карточки нельзя! Лишние карточки верните в коробку.

## Ход игры:

Все игроки одновременно (каждый из своей стопки) достают и выкладывают по одной карточке лицом вверх. Далее игроки таким же образом продолжают открывать и выкладывать карточки, располагая их рядом с уже выложенными так, чтобы карточки не закрывали друг друга. Продолжайте до тех пор, пока один из игроков не распознает среди открытых всеми игроками карточек **«проверку енотов»**.

**«Проверка енотов»** происходит при сочетании трёх открытых карточек с енотом, печеньем и лапой в следующих случаях:



три карточки одного цвета  
с одинаковым количеством  
атрибутов



три карточки одного цвета  
с разным количеством  
атрибутов



три карточки разного цвета  
с одинаковым количеством  
атрибутов



три карточки разного цвета  
с разным количеством  
атрибутов

А вот примеры ошибок «проверки енотов»



одинаковые  
атрибуты разного  
цвета



несовпадение по  
цвету (здесь 2 цвета,  
а не один или три)



несовпадение  
по количеству

## Игрок заметил «проверку енотов», что делать?

Игрок, заметивший **«проверку енотов»** должен как можно быстрее схватить печенье и немедленно показать три карточки, соответствующие правильным сочетаниям.

Если игрок прав, то он собирает открытые карточки на столе и раздаёт их поровну всем остальным участникам игры, а те добавляют их снизу в свои стопки.

Если игрок ошибся или явно мешкает с указанием правильного сочетания карточек, то ему придётся забрать все открытые карточки себе и добавить их снизу в **свою** стопку.

## Специальные Карточки

Эти карточки влияют на ход игры, если лежат открытыми на столе.

### Карточка «Тень»



Пока карточка «тень» лежит на столе, игроки могут игнорировать цвет открытых карточек. Действительно, в сумраке и не разобрать что там какого цвета! Успеть бы правильно сосчитать. Учитывайте только количество енотов, печенья и лап.

## Карточка «Караул!»



Если на столе открылись карточки «Караул!» и «Енот» одинакового цвета игрокам надо немедленно хватать печенье так, как если бы они увидели правильное сочетание трёх карточек!

**Внимание!** Если на столе лежит (или открылась) карточка «тень», то можно хватать печенье, не учитывая цвет карточки енота.

## Окончание игры

Игра заканчивается, когда одному из игроков удаётся избавиться от всех своих карточек (включая и те, что открыты перед ним). Игрок, оставшийся без карточек, побеждает. Если без карточек остались несколько игроков – объявляется ничья.

## Как ускорить игру?

Этот вариант ускоряет процесс игры, облегчает освоение её тонкостей на начальном этапе и хорош для юных и начинающих игроков. Правила игры не меняются, но, получая карточки от распознавшего «**проверку енотов**» игрока, участники кладут их не снизу своей стопки, а откладывают в сторону, рядом с собой. Игра заканчивается, когда все участники отыграли свои карточки. Побеждает тот, кто набрал меньше всех карточек.



## Состав игры:

- Фишка печенье
- Игровые карточки – 60 шт.

