

НАШ СЛОНЯРА



ХОД ИГРЫ

Ходите по очереди, начиная с первого игрока. В свой ход возьмите верхнюю карту стада, покажите всем и назовите Слоняру.

Лена берёт карту с верха колоды, показывает её другим игрокам и называет: «Слонштайн».



На картах есть подписи, но вы можете пофантазировать и придумать свои имена Слонярам. Главное — не запутайтесь позже при поиске, назвав одинаковых Слоняра по-разному.

ПОИСК СЛОНЯРА

Слоняра на стаде — это общая цель. Игроки по очереди будут искать такого же в стопке потенциальных Слоняра. Игрок слева от объявившего поиск начинает искать.



Нельзя подсказывать другим игрокам местоположение Слоняра. Тот, кто ищет, — вспоминает сам. Так вы будете уверены, кого выписать из Слоняра.

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

Добро пожаловать в Хоботск — священную родину всех Слоняра! Здесь каждый уважающий себя слонёнок знает главный принцип: быть на правильной стороне.

Это кооперативная игра на память и внимательность. Ваша задача — открывать карты в одной стопке и запоминать, в каком порядке вы их кладёте в другую. Вытянули повторяющуюся карту — вспомните, когда она вам встречалась. Ошибётесь три раза — проиграете всем стадом.

Ваша цель — достигнуть дна стопки, т. е. опустошить её и собрать как можно больше пар Наших Слоняра.

СОСТАВ ИГРЫ

- 28 карт Слоняра
- Правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте карты Слоняра и сложите в одну стопку лицом вниз. Это стадо.
2. Справа от стада оставьте место — тут будут лежать потенциальные слоняры. Также оставьте место для трёх карт над колодой.
3. Коробку далеко не убирайте — она пригодится.
4. Проведите выборы первого игрока. Им будет тот из вас, кто наш Слоняра на 146%.

Начинайте игру. Кричать «ПОЕХАЛИ!» не обязательно, но приветствуется.

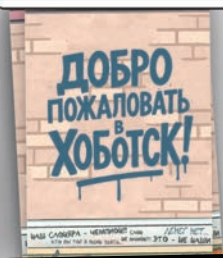
Решите, что делаете со Слонярой. У вас есть 2 варианта:

- Если думаете, что такого Слоняры ещё не было в игре, — положите карту справа от стада рубашкой вверх. Это стопка потенциальных Слоняра. Если в стопке пусто — всегда кладите Слоняру сюда. Передайте ход игроку слева.
- Если думаете, что такой Слоняра был, — начинайте Поиск Слоняра. Карту положите лицом вверх на стадо.

СТАДО



ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ СЛОНЯРЫ



Теперь Лена решает, что будет дальше. Она думает, что Слонштайн уже был в стопке потенциальных Слоняра. Поэтому Лена начинает поиск и кладёт карту Слонштайна лицом вверх на стадо.

Во время поиска делайте так:

- Если уверены, что верхняя карта в стопке потенциальных Слоняра НЕ цель, кричите: «ЭТО НЕ НАШ СЛОНЯРА!» — и открывайте карту.
- Если Слоняра действительно не наш, т. е. карта не совпадает с целью, положите карту лицом вверх ниже стада. Продолжает поиск игрок слева от вас.
- Если уверены, что верхняя карта в стопке потенциальных Слоняра — цель, кричите: «ЭТО НАШ СЛОНЯРА!» — и открывайте карту.
- Если угадали — ура! Честь вам и хвала. Пара одинаковых Слоняра повышает статус всего стада в конце игры. Положите обе карты в коробку на передержку. Поиск завершен.
- Если вы ошиблись или дошли до дна стопки потенциальных Слоняра и не нашли пару — поиск завершён.

Не нашего Слоняру верните в стопку потенциальных Слоняра. Цель положите над стадом лицом вверх — это слоновье кладбище.

Если на слоновьем кладбище лежит меньше 3 карт — продолжайте игру. Если 3 — вы проиграли.

6

После того как Лена объявила поиск, начался ход Егора. Егор думает, что верхняя карта в стопке потенциальных Слоняр не Слонштайн, т. е. не совпадает с целью на стаде. Егор кричит: «ЭТО НЕ НАШ СЛОНЯРА». Открывает карту и оказывается прав: там Теслон. Егор кладёт Теслона ниже стада. Ход переходит Марине, сидящей слева от Егора.

Пример удачи: Марина уверена, что верхняя карта в стопке потенциальных Слоняр — Слонштайн. Она кричит: «ЭТО НАШ СЛОНЯРА!», открывает карту — верно! Оба Слонштайна, со стада и со стопки потенциальных Слоняр, откладываются в коробку.

Пример неудачи: Марина уверена, что верхняя карта в стопке потенциальных Слоняр — Слонштайн. Она кричит: «ЭТО НАШ СЛОНЯРА!», открывает карту, но нет, там оказался Мамонт. Марина возвращает Мамонта назад. Слонштайна со стада перемещает на кладбище.

Поиск завершён. Ход переходит к Андрею, сидящему слева от Марины.

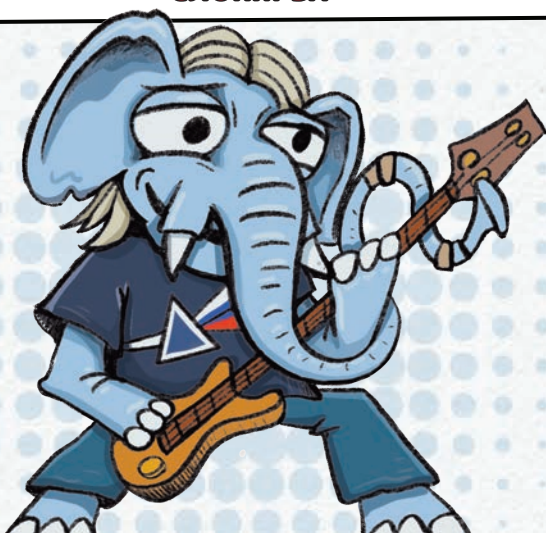
7

ПОИСК ЗАВЕРШЁН

Карты не наших Слоняр (если были), не перемещивая, переверните рубашкой вверх и положите на стопку потенциальных Слоняр.

Ход игры возвращается к стандартному. Ходит игрок слева от последнего искавшего.

ЭТО ТАМ, ГДЕ НАДО ОТКРЫВАТЬ СЛОНЯР ИЗ СТАДА И НАЗЫВАТЬ ИХ, ВЫ ЖЕ ЕЩЕ НЕ ЗАБЫЛИ ПРАВИЛА, СЛОНЯРЫ?



8

ВНЕЗАПНЫЙ СЛОНЯРА

Если вы открыли Слоняру и уверены, что верхняя карта в стопке потенциальных Слоняр — цель, вы можете не объявлять поиск Слоняр, а сразу сказать: «ЭТО НАШ ВНЕЗАПНЫЙ СЛОНЯРА!» Откройте верхнюю карту стопки потенциальных слоляр. Если вы оказались правы, пара уходит в коробку и игра возвращается к стандартному ходу. Если ошиблись — пополните слоновье кладбище. Верните верхнюю карту стопки потенциальных слоляр обратно.

Андрей берёт карту с верха колоды, показывает её другим игрокам и называет: «Мамонт». Андрей помнит, что мамонт только что был наверху колоды потенциальных Слоляр. Андрей не начинает поиск, говорит: «ЭТО НАШ ВНЕЗАПНЫЙ СЛОЛЯРА!»

Пример удачи: он открывает карту в стопке потенциальных Слоляр и оказывается прав! Андрей кладёт обоих мамонтов в коробку и передаёт ход Лене.

Пример неудачи вы можете представить сами.

9

КОНЕЦ ИГРЫ: СЛОНОВИЙ СУД

Игра завершается, когда:

- Накопилось 3 карты на слоновьем кладбище. Вы продули. Как теперь смотреть друг другу в глаза?
- Закончилось стадо. Молодцы, вы победили! Подсчитайте пары слоляр в коробке.

Проверьте ваш статус стада:

- 0 — вы вообще объявляли поиск? Просто карточки из стопки в стопку и слонёнок переложит (незачёт).
- 1-2 пары — возможно, у вас лапки, а не хобот (вы пытались сделать как лучше, но получилось как всегда).
- 3-5 пар — что-то на тапирском (вы старались).
- 6-8 пар — ваши предки были мамонтами (почётно).
- 9-11 пар — привет с Родины слонов (близко к идеалу).
- 12 пар — да вы самые настоящие НАШИ СЛОЛЯРЫ (носите титул с гордостью!).

НАШИ СЛОЛЯРЫ

Автор игры: **Никита Сорокин**

Художник: **Стас Зелень**

Развитие игры: **Матвей Чистяков**

Продюсер: **Владимир Грачев**

Дизайн и вёрстка: **Сергей Агапов**

Выпускающий редактор: **Илья Дроздов**

Директор издательского департамента: **Александр Киселев**

Руководитель тестирования: **Елена Ворноскова**

Ведущие тестировщики: **Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова, Андрей Рамодин**

Игру тестировали: **Константин Пономарёв, Сергей Притула, Пётр Тюленев**

Издатель: **ООО «Магеллан Производство»**

Общее руководство: **Михаил Акулов**

Руководство производством: **Иван Попов**

Главный дизайнер-верстальщик: **Иван Суховой**

Корректор: **Ольга Португалова**

Креативный директор: **Николай Пегасов**

Международное продвижение:

Мария Никольская

Особая благодарность выражается

Илье Карпинскому.

Если вы, наш Слоляра, придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Магеллан Производство».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



ХОД ИГРЫ ОЧЕНЬ КРАТКО

- В свой ход берите карту и назовите Слоляру.
 - Если карта новая — кладите в стопку потенциальных Слоляр.
 - Если карта уже была — начните поиск (по очереди ищите парную карту в стопке).
- Ошибки отправляются на кладбище (3 ошибки = проигрыш).
- Цель — собрать максимум пар до конца колоды.