

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЗОО ПАРК



ОБ ИГРЕ



Чем питаются капибары? Что предпочитают овцебыки? Какой вкусняшке всегда рад тапир? В этой весёлой игре вы покормите милых животных, живущих в зоопарке, их любимыми лакомствами!

У каждого животного свой рацион. Иногда он отличается от того, что животное ест в дикой среде: сотрудники зоопарка добавляют к привычной пище своих питомцев другие полезные продукты,

чтобы зверьки были здоровыми и полными сил.

В каждом раунде игроки на скорость открывают жетоны корма, стараясь найти указанные на карте животного виды еды. Тот, кто первым откроет правильные жетоны, накормит животное и заберёт карту себе. Победит игрок, который первым накормит четырёх животных.

Люди, которые заботятся о животных в зоопарке, называются киперы. Каждое утро их рабочий день начинается с совещания: они рассказывают, как вели себя животные вчера и что нужно сделать для них сегодня.



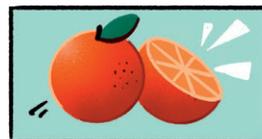
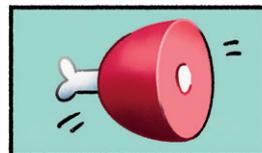
Киперы ухаживают за вольерами и наблюдают за животными. Они ведут журнал наблюдений, чтобы изучить повадки питомцев и вовремя заметить, если они начнут вести себя по-другому. Иногда это означает, что животному нужна помощь ветеринара.

А ещё киперы занимаются обогащением среды для животного. То есть придумывают и устанавливают «игрушки», благодаря которым поведение питомцев будет активным и приближенным к их занятиям в дикой среде.





Ещё в зоопарке есть кормовики — это специалисты, которые разрабатывают рацион для каждого животного. Киперы обрабатывают и нарезают продукты из рациона, добавляя необходимые питомцу витамины или лекарства.





Когда пища подготовлена, кипер делит её на порции — по одной для каждого подопечного в вольере. А потом прячет еду по всему вольеру — животным интересно её искать!



СОСТАВ ИГРЫ



- 21 карта животного



- 28 жетонов корма:
4 цветных набора
по 7 жетонов
- 14 жетонов-пустышек
с крошками
- 3 двусторонние
карты какаду
- Эти правила игры



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

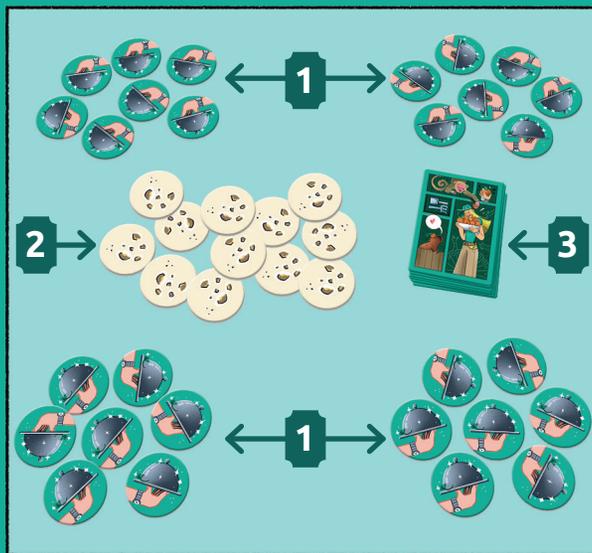


- 1 Каждый игрок берёт набор из 7 жетонов корма одного цвета. На каждом жетоне изображён один вид еды: трава, фрукты, зёрна, ветки, мясо, орехи, овощи. Свой набор положите перед собой лицевой стороной вниз и перемешайте.

- 2 Все жетоны-пустышки сложите в центре стола — это запас.
- 3 Перемешайте колоду карт животных и положите её на стол лицевой стороной вниз.

Мы рекомендуем сыграть первую партию без двусторонних карт какаду — уберите их в коробку.

Вы готовы к игре! Первым игроком становится тот, кто последним гладил зверька.



трава



фрукты



зёрна



ветки



мясо



орехи



овощи

ХОД ИГРЫ



1 В начале раунда первый игрок открывает верхнюю карту в колоде. На карте изображено животное и два вида еды из его рациона.



2 Как только карта открыта, все игроки одновременно начинают искать указанные виды еды среди своих жетонов корма следующим образом: обеими руками они открывают 2 любых жетона и смотрят, что на них изображено.

■ Если хотя бы один жетон не совпадает с едой на карте, то игрок закрывает оба жетона и продолжает искать.

■ Если оба жетона совпадают с видами еды на карте, то игрок произносит: «Кормлю!» — показывает эти жетоны остальным игрокам и кладёт рядом с собой карту животного. Этот игрок считается победителем раунда, а животное считается накормленным. При ничьей начните раунд заново.



3 Когда животное накормлено, раунд заканчивается. Победитель раунда добавляет к своим жетонам корма один жетон-пустышку из запаса и перемешивает все свои жетоны лицевой стороной вниз. Если жетонов-пустышек не осталось, то игрок просто перемешивает свои жетоны. Остальные игроки не перемешивают свои жетоны.

Например, Маша накормила ламу и забрала себе её карту. Она добавляет к своим жетонам корма один жетон-пустышку и перемешивает их. В следующем раунде ей будет немного сложнее искать подходящую еду, так как жетонов стало больше, зато у других игроков появится шанс догнать Машу.



4 Победитель раунда становится первым игроком в новом раунде.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только один из игроков соберёт 4 карты животного. Он становится лучшим сотрудником зоопарка! Теперь животные сыты и довольны, но совсем скоро они снова проголодаются — не откладывайте следующую партию надолго!

Вы также можете попробовать добавить в игру карты какаду.

КАРТЫ КАКАДУ

Шаловливый какаду отвлекает вас, пока вы пытаетесь накормить животное.

Карты какаду добавляют в игру специальные требования для победителя раунда, чтобы немного усложнить ему задачу и дать фору остальным игрокам. Мы рекомендуем играть с картами какаду, если детям больше 6 лет или если базовые правила кажутся им слишком простыми.

Перед началом игры выберите одну случайную карту какаду и положите её на стол любой стороной вверх. Вы также можете выбрать карту и сторону на свой вкус, учитывая возраст и возможности игроков. Эта карта одна на всех игроков — она действует до конца игры и не заменяется другой.

Прочитайте требование на карте. Победитель раунда должен положить карту рядом с собой и выполнять это требова-

ние в новом раунде. Остальные игроки его не выполняют. Карта какаду не отменяет базовых правил: победитель раунда всё так же должен добавить жетон-пустышку к своим жетонам корма и перемешать их.

Например, Маша победила в раунде и накормила ламу. В новом раунде она выполняет требование карты какаду: закрывая неподходящие жетоны, она кладёт их дальше других лежащих жетонов. Вдруг Коля говорит: «Кормлю!» — и показывает подходящие жетоны. Коля становится победителем раунда. В новом раунде требование карты какаду будет выполнять Коля, а Маша будет открывать и закрывать жетоны, как обычно.



О ЖИВОТНЫХ

Все животные, которых вы видели на картах, живут в Московском зоопарке. Сотрудники зоопарка, которые их кормят, помогали делать эту игру, рассказывая, кто что ест. Вы можете почитать на сайте зоопарка подробное описание каждого его обитателя. А в самом зоопарке можно увидеть, как животных кормят, — для этого есть специальное расписание.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Тимофей Данчин
Художник: Наталья Кондратюк
Развитие игры: Юрий Журавлёв
Продюсер: Владимир Грачёв
Арт-директор: Ольга Дребас
Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар
Выпускающий редактор: Анна Давыдова
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Игру тестировали: Елена Ворноскова, Луиза Кретьова, Дана Кузнецова, Матвей Чистяков

Выражаем благодарность Евгению Петрову и Лизе Кисельковой.

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Валентин Матюша
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно