



MOSIGRA

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.
Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**



игра разработана при поддержке
и участия московского зоопарка



ЗООЛИМАЛА



Как часто мы завидуем путешественникам! Они отправляются в самые интересные уголки нашей планеты, чтобы увидеть огромных слонов, длинношеих жирафов, юрких соболей, мохнатых овцебыков... А знаете ли вы, что совершить такое кругосветное путешествие может каждый, кто придёт сегодня в Московский зоопарк?! Здесь собрано около 1000 видов животных со всех континентов! Внимательному и наблюдательному посетителю они с удовольствием откроют свои секреты. А некоторые из наших питомцев даже готовы посоревноваться между собой! Среди них вы найдёте самого быстрого и самого редкого обитателя зоопарка. Кто-то похвастается долгожительством, а кто-то по праву гордится своим многочисленным потомством. Кто же окажется победителем? В этом турнире животных Московского зоопарка вам поможет внимательность, наблюдательность и память! Вперёд!»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

На каждой из 36 карт изображено животное и указаны его характеристики: скорость передвижения, вес, длина тела, продолжительность жизни в природе и количество детёнышей. Выбирается один из пяти параметров, по которому будут соревноваться участники. В поединке побеждает карта с наибольшим значением. На каждый параметр даётся 10 минут. Это базовый вариант игры, также есть варианты для знатоков и эрудитов.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Всё просто: нужно первым собрать все карты или наибольшее количество карт.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игрокам раздаются все карты рубашкой вверх. Перед каждым игроком своя стопка с одинаковым количеством карт. Кто-то из участников ставит таймер на 10 минут.

Вариант 1. Для новичков

Начинает самый младший участник. Он выбирает и озвучивает вслух параметр, по которому игроки будут соревноваться в данной партии, и выкладывает на стол верхнюю карту из своей стопки лицом вверх, называя животное и значение параметра. Затем следующий игрок кладёт рядом свою карту. Если у игроков возникло равенство, они достают ещё по одной карте. Тот игрок, на чьей карте указано наибольшее значение, забирает все выложенные карты себе — в этом раунде он выиграл. Далее выигравший игрок начинает следующий раунд, выкладывая новую карту, — параметр остаётся тот же. Побеждает игрок, собравший наибольшее количество карт или все карты за то время, пока длится партия, — 10 минут.

Пример

Соревнования проводятся по параметру «вес». Игрок А кладёт медведя с весом 300 кг. Игрок Б выкладывает слона с весом 5 тонн. Обе карты забирает игрок Б, так как вес слона больше.

Примечание 1

Если на карточке указано не одно значение, а несколько, например: количество детёнышей — от 2 до 21, то в поединке учитывается максимальное значение — 21 детёныш. Когда используется фишка (читайте ниже — в варианте игры для знатоков), учитывается наименьшее значение, то есть 2 детёныша.

Примечание 2

У некоторых животных указана не скорость передвижения, а скорость плавания или скорость в броске на короткой дистанции.

Вариант 2. Для знатоков

В этом варианте два нововведения: 1) появляется фишка, благодаря которой можно изменить параметр сравнения, и 2) игрок в свой ход не выкладывает карту на стол, а только называет вслух значение параметра.

Как использовать фишку

В первом раунде игрок, открывший карту с наименьшим значением параметра, забирает фишку и далее может использовать её в любой удобный для себя момент (в свой ход), чтобы изменить параметр. В следующий раз забрать фишку можно только тогда, когда игрок использует её в ходе игры!

Число фишек в игре: 2–3 игрока — 1 фишка;
4 и более игроков — 2 фишки.

Пример с одной фишкой

Раунд 1

Игрок А называет параметр: «300 кг». (Карта не выкладывается, животное не называется!) Игрок Б говорит: «3 тонны». Фишку забирает игрок А, карты — игрок Б.

Раунд 2

Игрок Б ходит первым и называет вес: «400 кг». У игрока А вес 200 кг (он явно проигрывает), поэтому он решает сыграть фишкой и сменить параметр сравнения. При этом в раунде используются те же карты. Игрок А говорит: «Скорость 50 км/ч» (он предполагает, но не знает, что скорость у него выше, чем у соперника). Игрок Б говорит, что у него скорость 30 км/ч. Игрок А выигрывает, игрок Б забирает себе фишку.

Вариант 3. Для эрудитов

Здесь также используется фишка, плюс игрок может менять параметр, если угадает, какое животное назвал предыдущий игрок. Если же игрок не угадывает, то он должен отдать предыдущему игроку нижнюю карту из своей колоды.

Пример

Игрок А говорит: «5 тонн». Игрок Б (у него карта с весом 300 кг) пробует угадать карту, иначе он проигрывает, и говорит, что у игрока А слон. Ответ правильный. Игрок Б получает право менять параметр и называет скорость: «25 км/ч». У игрока А скорость 20 км/ч, так что карты забирает игрок Б. Если игрок Б не угадывает животное, то он отдаёт нижнюю карту из своей колоды игроку А и проигрывает текущий раунд, так как его карта слабее (вес меньше).

Спецзадание для проигравших

Каждый из проигравших игроков изображает любое животное, участвующее в «Зоолимпиаде». Остальные угадывают.

