

# ПРАВИЛА ГРИ

- Перший гравець, якому вдасться правильно розмістити свою останню карту, перемагає!
- У свій хід кожен гравець повинен вибрати 1 зі своїх карт і спробувати розмістити її в ряд так, щоб не порушити послідовність.
- Якщо карту розміщено неправильно, гравець повинен скинути її і натомість взяти собі нову карту з колоди.



## Варіанти розміщення карти:

У цьому прикладі гравець може вибрати один із п'яти варіантів розміщення карти «Людина розумна», проте лише один з них не порушить послідовність.

# ВМІСТ КОРОБКИ

110 карт тварин.

На лиці кожної карти міститься зображення тварини та її назва, а на звороті зазначено ще й характеристики цієї тварини.

1 Різновид

2 Загальна назва

3 Ілюстрація

4 Характеристики



Лице



Зворот

## Різновиди тварин



Земноводні



Павукоподібні



Ракоподібні



Комахи



Ссавці



Морські ссавці



Молюски



Птахи



Риби



Плазуни

## Характеристики



Середній розмір.

Це число позначає середню довжину тіла тварини без урахування довжини хвоста (за винятком плазунів, для яких цей розмір вказано з урахуванням довжини хвоста).

Довжину тіла птахів визначено від кінчиків лап до верхівки голови, а не за розмахом крил.

Середній розмір тварини зазначено в міліметрах (мм), сантиметрах (см) або метрах (м).



Середня вага.

Це число позначає середню вагу тварини.

Указана в грамах (г), кілограмах (кг) або тоннах (т).



Середня тривалість життя.

Це число позначає середню тривалість життя тварини.

Указана в днях, місяцях або роках.

# МЕТА ГРИ

Стати першим гравцем, який правильно розмістить усі свої карти.

## ПРИГОТУВАННЯ

1. Довільним способом визначте, хто ходитиме першим, і домовтеся, якої з трьох характеристик тварин (розмір, вага, тривалість життя) слід дотримуватимуться у послідовності під час цієї партії.
2. Перетасуйте усі карти тварин і роздайте гравцям по 4 карти горілиць (так, щоб гравці не бачили сторону з характеристиками тварин). Кожен гравець розміщує отримані карти перед собою горілиць. У наступних партіях можете роздавати більше карт, це ускладнить гру.
3. Із решти карт сформууйте колоду й покладіть її горілиць у зоні досяжності всіх гравців.
4. Візьміть верхню карту колоди й розмістіть її у центрі ігрової зони долілиць, щоб було видно характеристики тварини. Це — початкова карта послідовності, обабіч якої ви можете розміщувати свої карти.

Тепер ви готові почати гру!



1 Перший гравець

3 Початкова карта

5 Карти гравця

2 Ігрова зона

4 Колода

# ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці виконують ходи по черзі, за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. Перший гравець повинен вибрати одну зі своїх карт і розмістити її:

- ЛІВОРУЧ від початкової карти, якщо припускає, що характеристика (розмір, вага або тривалість життя) тварини на вибраній карті МЕНША за відповідну характеристику тварини на початковій карті;
- ПРАВОРУЧ від початкової карти, якщо припускає, що характеристика (розмір, вага або тривалість життя) тварини на вибраній карті БІЛЬША за відповідну характеристику тварини на початковій карті.
- Розмістивши карту, гравець перевертає її долілиць і перевіряє, чи значення характеристики відповідає місцю карти в послідовності.
- Якщо карта розміщена правильно, вона залишається лежати в ряді долілиць.

Хід першого гравця



Після цього свій хід виконує другий гравець, що сидить ліворуч від першого.

● Якщо перший гравець розмістив свою карту правильно, то другий гравець має вибирати між трьома варіантами розміщення (ліворуч, праворуч або посередині).

● Якщо першому гравцю не вдалося розмістити свою карту правильно, другий гравець вибиратиме лише з двох варіантів розміщення (ліворуч або праворуч від початкової карти).

● Якщо другий гравець розміщує свою карту правильно, вона залишається лежати в ряді (сторonoю з характеристиками догори). Після цього можна розсунути карти в ряді, щоб залишити трохи місця між ними.

Хід другого гравця



Тепер свій хід виконує третій гравець.

Хід третього гравця



● Якщо двом попереднім гравцям вдалося правильно розмістити свої карти, третьому гравцю доведеться вибирати вже з чотирьох варіантів розміщення.

● І так далі...

## ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

Якщо після завершення раунду залишається лише один гравець без карт, він автоматично стає переможцем.

Якщо ж під час останнього раунду відразу кілька гравців правильно розмістили свою останню карту, вони продовжують змагатися, тоді як решта учасників закінчують гру. Кожен із претендентів на перемогу бере ще одну карту зі стосу і розміщує її у послідовності. Повторюйте ці кроки, доки не визначите єдиного переможця!

## ВИНЯТОК

Може трапитися ситуація, коли характеристика розміщеної карти повністю збігатиметься з відповідною характеристикою іншої карти у послідовності. У такому разі правильним вважатимуть розташування карти праворуч або ліворуч від карти з аналогічною характеристикою.

## ТВОРЦІ

Автор: Фредерік Анрі

Ілюстрації: Гаель Ланнур'єн

Робота з енциклопедією: Гійом Блосьє

©Monolith, 2023 – Усі права захищено



**MONOLITH**  
BOARDGAMES



**ROZUM**

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Головний редактор: Михайло Клейменов

Перекладачка: Дар'я Ковальчук

Редакторка: Алла Костовська

Дизайн та верстка: Жук Сергій

Видавничі процеси: Владислав Бондаренко,

Дмитро Худобін, Оксана Таран,

видавництво «ROZUM»

<https://www.rozum.com.ua/>

Українське видання © ROZUM, 2023