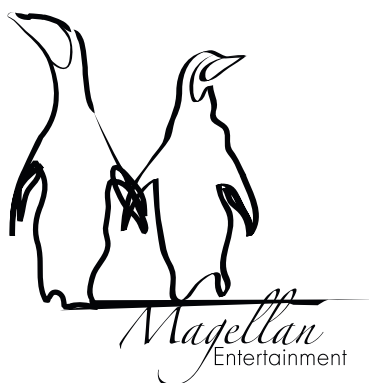




МОСИГРА

**Российская сеть магазинов
настольных игр.**

mosigra.ru



**Магеллан — российский
производитель игр и подарков.**

mglan.ru

Правила игры скачаны с mosigra.ru



Самое главное

Игроки по очереди открывают свои карты животных. Если карты у двух игроков совпадают, надо тут же громко кричать так, как делает этот зверь. Например, «Мууу!» или «Беее!». Или «Ой», если вы забыли, как кричит животное. Тот, кто первый громко и правильно изобразит крик нужного животного, отдаёт часть своих карт. Побеждает тот, кто первым отдаст все свои карты.

Что в коробке

- 96 карт животных (по 8 карт каждого из 12 видов животных).
- 12 амбарных карт (по одной на каждое животное).
- Правила (вот же они!).



Карты животных

Амбарная карта

Подготовка к игре

- 1 Подготовьте колоду карт животных по количеству игроков, участвующих в игре:

Количество игроков	8	7	6	5	4	3
Сколько наборов карт животных ^о убрать из игры	0	1	2	3	4	5

^о Набор — это все 8 одинаковых карт с изображением одного и того же животного.

Например, для игры всемером достаточно вытащить из колоды один набор животных. Да хоть змей, их всё равно никто не любит.

- 2 Раздайте карты животных так, чтобы у каждого игрока было одинаковое количество карт. После раздачи может появиться несколько лишних карт. Они просто не участвуют в игре.
- 3 Перемешайте 12 амбарных карт (животными вниз). Каждый игрок случайным образом выбирает себе одну амбарную карту.

- 4 Все игроки переворачивают свои амбарные карты лицевой стороной вверх — так, чтобы все их видели. Выберите, кто из игроков будет первым. Он и далее все остальные по часовой стрелке изображают звуки своих животных.
- 5 Все игроки переворачивают свои амбарные карты лицевой стороной вниз: теперь животные спрятаны. Такими они будут оставаться до конца игры.

Начинайте играть немедленно, параллельно читая правила.

Ход игры

- 1 Каждый игрок берёт свои карты и держит их в одной руке лицевой стороной вниз.
- 2 Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок ходит: переворачивает и выкладывает верхнюю карту с руки на стол (лицевой стороной вверх), формируя перед собой стопку.
- 3 Игра продолжается: каждый игрок по очереди выкладывает по одной карте на верх стопки перед собой, пока выложенная карта животного не совпадет с ранее выложенной верхней картой животного в стопке другого игрока.
- 4 Когда возникает совпадение, два игрока с совпавшими картами животных должны наперегонки громко симитировать звук животного, нарисованного на амбарной карте соперника.
- 5 Первый игрок, правильно симитировавший звук животного на амбарной карте соперника, выигрывает дуэль-совпадение.
- 6 Если игрок имитирует звук неправильного животного, он может продолжать издавать звуки других животных. За имитацию звука неправильных животных никаких штрафов не предусмотрено.
- 7 Игрок, выигравший совпадение, отдаёт все карты в своей стопке, лежащей перед ним на столе (не в руке), проигравшему игроку. Этот игрок берёт стопку победителя, а также свою собственную стопку (лежащую перед ним) и добавляет обе эти стопки под карты, находящиеся у него в руке (также лицевой стороной вниз).
- 8 Игра продолжается по часовой стрелке — с игрока, сидящего слева от того, кто последним выкладывал карту животного. Все остальные карты на столе остаются на своих местах.

Пример. Игрок 1, у которого на амбарной карте нарисована свинья, играет карту совы в свою стопку. У игрока 4, у которого на амбарной карте нарисована утка, уже выложена сова на верху его стопки. Возникает совпадение, и игрок 1 должен произнести: «Кря!», а игроку 4 нужно произнести: «Хрю!». Кто первый, тот и выиграл совпадение.



Победа в игре

Игрок, который первым избавился от всех карт в своей руке, побеждает!

Примечания

- 1 Как только игра началась, игроку не обязательно показывать своё животное, даже если другие игроки об этом просят. Однако игрок может сам смотреть на своё животное в любой момент, если хочет.
- 2 Во время совпадения игроки могут произносить любые звуки, имитирующие животное, нарисованное на амбарной карте. Например, если там собака, можно гавкать несколькими способами: «Гав!», «Ваф-ваф!», «Ррррав!» и так далее, лишь бы было похоже на собаку.
- 3 Если игрок играет с руки свою последнюю карту и в результате этого возникает совпадение, этот игрок должен выиграть совпадение, чтобы победить в игре.

Вариант правил «Му-у-ключатель»

Сделайте вашу игру ещё веселее!

- 1 В начале игры возьмите амбарную карту, совпадающую с одной из карт в колоде животных (то есть возьмите амбарную карту животного, не удалённого из игры), и поместите её в центре стола стороной с животным вверх.
- 2 Когда возникает совпадение, а совпадающие карты животных совпадают также с картой в центре стола, совпадение проходит в обычном порядке (согласно пункту 4 раздела «Ход игры»). Затем все игроки передают свои амбарные карты игроку слева от себя, так что у всех игроков теперь спрятаны новые животные!
- 3 Игроки могут смотреть на своих новых животных, но должны также попытаться запомнить животных других игроков.
- 4 Игра продолжается в обычном порядке: игроки передают свои амбарные карты игроку слева каждый раз, когда совпадающие карты животных совпадают с картой в центре стола. Игрок, первым избавившийся от карт в руке, побеждает!



**OUT
OF THE
BOX**

Inspiring Fun!



Оригинальная идея игры: Крис Чайдс и Тони Ричардсон.
Разработка игры: Эл Веллер и Макс Винтер Остерхаус.
Художник: Джон Ковалик.
Над игрой работали: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, М. Половцев, М. Минина, Н. Комиссарова, Е. Безлепкина.

© 2014 Out of the Box Publishing. Все права защищены.
© Издание на русском языке. ООО «Магеллан», 2015.
117342, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.
Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.