ФАУНА

ИНТЕРЕСНАЯ И ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ИГРА

10+

2-6

45-60 мин.

8786

ZVEZDA™

Знаете ли вы, что... рост жирафа может достигать 5 м или даже больше, а вес очкового каймана - до 60 кг? А если вас спросят, какова длина хвоста белого медведя и где на самом деле можно найти бесхвостую лягушку, - ответите?

На такие и подобные вопросы предстоит найти ответы участникам игры «Фауна». Но если быть честным, то знать все и обо всех невозможно, тем более, когда речь идет о 360 животных, обитающих на суше, в воде и воздухе. Именно поэтому игрок получит очки и в тех случаях, когда его ответ будет близок к правильному. Однако игроки должны быть внимательными: тот, кто слишком рискует своими фишками, может их очень быстро потерять.

Состав игры

- Игровое поле - 1 шт.
- Карточки с 360 животными - 180 шт.
- Фишки игроков (6 цветов) - 42 шт.
- Черные фишки для подведения итогов игры - 30 шт.
- Коробка для карточек - 1 шт.
- ФИГУРКА ПЕРВОГО ИГРОКА - 1шт.

Подготовка к игре

Игровое поле кладется в центре стола. Каждый игрок берет себе 7 фишек одного цвета, одну из которых сразу ставит рядом с клеткой «1» на шкале подсчета очков, расположенной по периметру игрового поля. Фишки черного цвета пока откладываются в сторону.

Карточки с изображением животных ставятся в коробку. Даже если в ходе игры потребуется не более 10–15 карточек, лучше, если коробка будет заполнена полностью – так удобнее брать карточки из нее.

Игрок, у которого дома живет самое экзотическое домашнее животное, получает право первого хода – он берет себе фигурку первого игрока и коробку с карточками.

Карточки животных

Перед началом игры участники должны решить, будут ли они соревноваться в знаниях об обычных животных (карточки с зеленой рамкой) или об экзотических (карточки с черной рамкой). Можно использовать одновременно оба типа карточек. Приняв решение, какие карточки будут использоваться, игроки именно эти карточки ставят в коробку.

В верхней части карточки размещена информация, которую игроки получают перед тем, как поставить на игровом поле свои фишки:

1. Класс, к которому принадлежит животное;
2. Название животного;
3. Научное название животного на латыни;
4. Количество районов обитания этого животного и его основные характеристики, которые игроки должны угадать.

Характеристики животного, правильная оценка которых принесет очки:

- Масса
- Длина туловища без хвоста
- Общая длина (с хвостом)
- Высота стоящего животного
- Длина хвоста

Все эти данные игрок может видеть, когда карточка находится в коробке.

На нижней части карточки размещены точные характеристики, которые пытаются угадать игроки:

1. Районы обитания животного и их расположение на карте мира
2. Интересующие игроков характеристики (общая длина животного, его масса и т. д.)

Игроки не могут видеть информацию на нижней части карточки, пока она находится в коробке. Карточка вытаскивается из коробки и открывается, только когда приходит время подсчета очков.

Цель игры

В ходе каждого раунда игрокам предстоит определять районы обитания животных и пытаться максимально точно указать их характеристики. Для этого игроки должны размещать свои фишки на карте мира или на одной из линеек характеристик. Когда раунд заканчивается, правильное размещение фишек принесет игроку очки, но при этом ошибка не приведет к потере уже набранных очков. Игрок, который в конце игры наберет большее количество очков, становится победителем.

Ход игры

Каждая игра состоит из нескольких раундов. Во время каждого раунда игроки должны:

I - Разместить свои фишки на карте или на одной из линеек характеристик

II - Подсчитать очки

III - ФИШКА ПЕРВОГО ИГРОКА передается следующему игроку и начинается новый раунд

I. Размещение фишек игроков

Все участники игры внимательно рассматривают животное, изображенное на первой карточке в коробке, и определяют для себя, куда они хотят поставить свои фишки. Игроки могут брать коробку с карточками в руки, но вынимать при этом карточку из коробки нельзя.

Первым ставит свою фишку игрок, у которого находится ФИШКА ПЕРВОГО ИГРОКА, затем **каждый из участников**, следуя ходу часовой стрелки, **должен** разместить **одну из своих фишек** на игровом поле: или на предполагаемом районе обитания животного, или на свободной клетке одной из линеек характеристик.

Размещение фишки на предполагаемом районе обитания животного

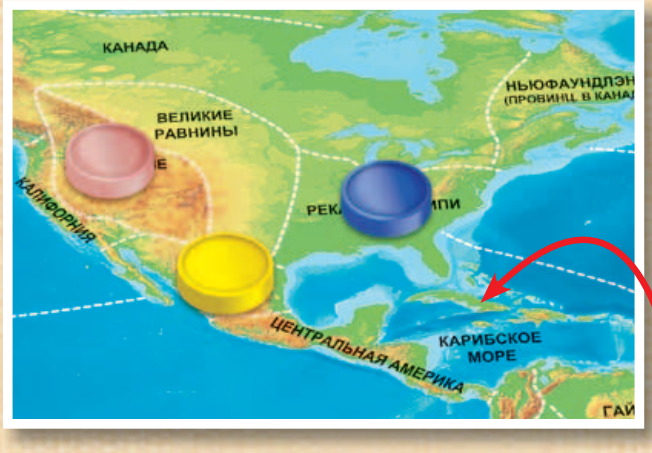
Свою фишку игрок может поставить на любой участок суши или моря на карте мира, но только в том случае, если этот район свободен – на нем нет фишек других игроков или фишек самого игрока.

Отдельные районы океана или моря обозначены границами вокруг их названий.

Обратите внимание: часто в границах морских районов могут оказаться и острова. Эти острова не являются отдельными участками суши, если у них нет отдельного названия.

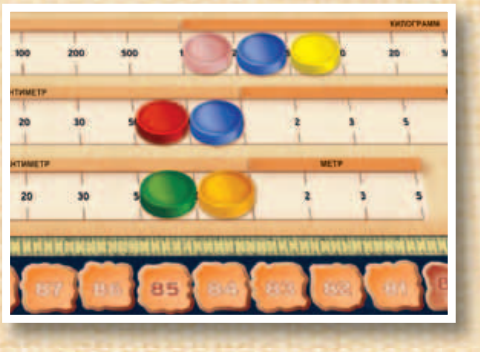
1. Миссисипи, Мексика, Центральная Америка и Гайяна – это районы суши.

2. Карибское море – это морской район, к которому относятся и расположенные в его границах острова.



Игрок, у которого фишки красного цвета, решает обозначить на карте мира район обитания очередного животного. На районах Миссисипи, Мексика и Скалистые горы уже стоят фишки других игроков, поэтому придется думать дальше, где бы могло обитать это животное.

Размещение фишки на одной из линеек характеристик



Игрок может поставить свою фишку на любую клетку на линейке характеристик, если на ней нет фишки другого игрока или его собственной фишки.

Обратите внимание: не для всех животных игроки могут использовать все линейки. Какие именно характеристики необходимо определить, и соответственно, какие именно линейки может использовать игрок, указано на верхней части карточки животного.

После того как каждый из игроков поставил по одной своей фишке на игровое поле, игроки – вновь начиная с первого игрока – **могут** по очереди или **поставить следующую свою фишку**, или **объявить об отказе делать** ход.

Размещение следующих фишек

Когда наступает очередь игрока делать ход, он может поставить свою фишку на свободный район или на свободную клетку подходящей линейки характеристик. Во время одного раунда игрок может поставить несколько фишек на одну линейку характеристик.

Отказ делать ход

Если игрок объявляет, что он отказывается делать ход (игрок либо не видит подходящего района или клетки на линейки для своей фишки, либо решает просто не рисковать), то он теряет право на любые дальнейшие действия в этом раунде. Вернуться в игру во время этого раунда он уже не сможет, ему остается только ждать подсчета очков.

Когда все игроки принимают решение закончить свой ход в этом раунде, можно начинать подсчет очков.

II. Подсчет очков

Карточка с изображением животного вынимается из коробки. Сначала игроки должны оценить, насколько точно они определили районы обитания животного, а затем – как точно они угадали характеристики животного.

Подсчет победных очков за определение района обитания животного

Для того чтобы оценить точность определения районов обитания животного, можно использовать **черные фишки**. На каждый район, указанный в нижней части карточки животного, игроки ставят одну черную фишку для подтверждения того, что данная информация правильная. После подсчета набранных в этом раунде победных очков черные фишки надо убрать с игрового поля.

Победные очки

Районы обитания

Количество районов обитания	Очки за точное определение района	Очки за почти точное определение района
1	12	8
2	10	5
3-4	8	4
5-8	6	2
9-16	4	1
17+	3	

Вес/Длина

Очки за точное определение характеристики	Очки за почти точное определение характеристики
7	3

Каждая фишка, установленная на **правильно** выбранном районе на карте мира, приносит игроку победные очки. Если количество районов, в которых обитает животное, равно 16 или меньше, победные очки приносят и фишки, которые игрок разместил на **соседних** с правильным участках (почти точное определение района обитания). Полученные игроком победные очки позволяют ему сразу передвинуть свою фишку на шкале подсчета очков.

Количество очков, которое получит игрок за точное размещение своей фишки, зависит от количества районов обитания животного в дикой природе.

Например: если количество районов, в которых обитает животное, равно 7, то за каждый правильно определенный район игрок получает 6 победных очков, а за фишку, установленную в соседнем районе, - 2 победных очка.

Соседними районами называются два участка, если у них общая граница или если их разделяет береговая линия (участок суши и море).

Скалистые горы и Великие равнины – это соседние районы на суше.

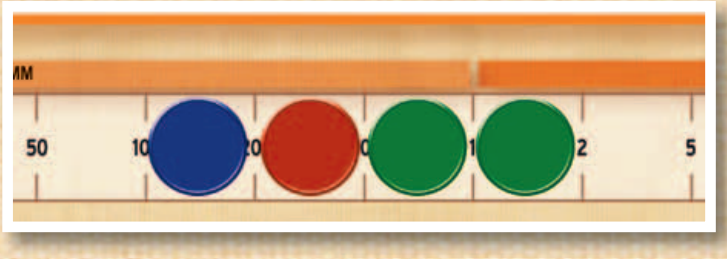
Карибское море имеет общую границу с Гайяной, поэтому эти районы считаются соседними.

После подсчета победных очков за определение районов обитания животного игроки должны подсчитать очки, которые им принесли фишки на линейках характеристик животных.

Подсчет победных очков за определение характеристик животного

Игроки получают победные очки за каждую фишку, которую они поставили на **правильную клетку** на линейке характеристик. При этом победные очки приносят как фишки, которые были размещены на клетках, полностью соответствующих верному значению характеристики, так и те, которые были поставлены на соседние с ними клетки. Полученные игроком победные очки позволяют ему сразу передвинуть свою фишку на шкале подсчета очков.

Масса зебры Греви (пустынной зебры) составляет от 350 кг до 430 кг. Таким образом, клетки от 200 кг до 500 кг на линейке веса животных являются правильными для этой зебры. Игрок, у которого красные фишки, получает за свою верно поставленную фишку 7 победных очков. Голубая и зеленая фишки стоят на соседних клетках и приносят игрокам по 3 победных очка. А вторая зеленая фишка находится очень далеко от верной характеристики – это ошибка игрока, и за нее он не получит очков.



Неправильно поставленные фишки

Фишки, поставленные игроком на правильные районы на карте и на верные клетки на линейках характеристик или на те, которые находятся рядом с правильными районами и клетками, после подсчета полученных очков возвращаются игрокам. Фишки, в расположение которых игрок ошибся, **снимаются с игрового поля и кладутся рядом с ним**. Когда и как игроки могут вернуть себе эти фишки, рассказано ниже.

III. Смена первого игрока и новый раунд

Если после подведения итогов раунда становится ясно, что ни один из игроков не набрал необходимого для победы количества очков, то ФИГУРКА ПЕРВОГО ИГРОКА передается следующему по часовой стрелке участнику.

Каждый игрок может взять себе 1 фишку своего цвета из тех, что лежат рядом с игровым полем (если такие фишки есть).

Если перед началом раунда у игрока **менее 3 фишек**, он должен взять недостающие фишки из тех, что лежат рядом с игровым полем. Таким образом, в начале раунда у каждого игрока должно быть как минимум 3 фишки.

Окончание игры

Игра заканчивается после завершения раунда, во время которого одному из игроков удалось набрать необходимое для победы (или большее) количество очков:

- **2-3 игрока - 120 очков**;
- **4-5 игроков - 100 очков**;
- **6 игроков - 80 очков**.

Игрок, чья фишка остановилась дальше всех на шкале подсчета очков, становится победителем.

Если несколько игроков набрали равное количество очков и их фишки оказались дальше других на шкале подсчета очков, они все становятся победителями.

Примечание:

Информация о животных, представленная на карточках, собрана из различных источников в Интернете, а также из специальных справочников по зоологии. Различные источники могут содержать несколько отличающуюся друг от друга информацию, поэтому в игре используются усредненные данные о характеристиках животных.

Автор игры: Фридэман Фризэ
Иллюстрации: Петер Браун, Александр Юнг, Фолькер А. Маас

© 2008 HUCH! & friends
Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.- Landmann-Platz 1 – 5
D-89312 Guenzburg
www.huchandfriends.de