



Познавательная настольная  
игра для детей 7-12 лет

В эту игру можно играть несколькими способами.

Если вы собираетесь в дорогу и не знаете, как скоротать время в пути, вы можете прихватить с собой колоду карточек ЧАСТИ ЖИВОТНЫХ – и весёлое времяпрепровождение вам обеспечено.

Если у вас дома собралась шумная компания и вы хотите, чтобы этот вечер стал для всех незабываемым, разверните красочную географическую карту – и смех будет стоять за вашим столом весь вечер.

Но и в том, и в другом случае вы можете играть двумя способами: с викторинными карточками и без них.

Итак, выбирайте правила, которые вам больше по душе, – и за игру!

**Внимание!** Карточки ЦЕЛЫЕ ЖИВОТНЫЕ, карточки ОХОТНИКИ и карточки ЧАСТИ ЖИВОТНЫХ необходимо вырезать по линиям самостоятельно.

## 1. ПРАВИЛА ВИКТОРИННОГО ЛОТО «СВИНОЗЕБРА»

**Цель игры** – собрать как можно больше целых животных из их разрозненных частей, нарисованных на карточках ЧАСТИ ЖИВОТНЫХ, и таким образом заработать в конце игры максимальное количество очков.

**Целью** считается животное, составленное из *трёх* частей – передней (головы), средней (туловища) и задней (хвоста). При этом не имеет значения, каким животным эти части принадлежат.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Число участников – от 2 до 8 человек.

В игре используются карточки ЧАСТИ ЖИВОТНЫХ (72 шт.) и карточки ВИКТОРИНЫ (60 шт.).

Колода викторинных карточек перемешивается и укладывается перед игроками лицевой («вопросной») стороной вверх. Запасные карточки (20 шт.) откладываются.

Всем участникам игры раздаётся по 3 карточки ЧАСТИ ЖИВОТНЫХ.

Карточки ЧАСТИ ЖИВОТНЫХ беспорядочно раскладываются в центре стола рисунком вниз.

### ХОД ИГРЫ

Каждый ход участник вытаскивает одну карточку из викторинной колоды и отвечает на вопрос, сформулированный на лицевой стороне карточки. После того как игрок ответил на вопрос, переворачивается карточка и проверяется правильность ответа. Если игрок ответил правильно, то он зарабатывает то количество очков, которое написано под ответом. Обязательная часть ответа на обратной стороне карточки выделена жирным шрифтом.

Игрок вытаскивает из колоды ЧАСТИ ЖИВОТНЫХ столько карточек, сколько очков он заработал, ответив правильно на вопрос.

### ПРАВИЛО ОБМЕНА

При каждом своем ходе, игрок имеет право меняться любыми карточками ЧАСТИ ЖИВОТНЫХ с другими игроками, но только тем количеством карточек, которое он заработал, правильно ответив на вопрос.


### ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ


После того, как все карточки ЧАСТИ ЖИВОТНЫХ разобраны, игроки имеют право на финальный обмен: каждый может обменять по *пять* карточек. При этом игроки сами решают, меняться им или не меняться, и если меняться, то с кем. После финального обмена каждый из игроков пытается сложить из «своих» карточек как можно больше целых животных.

### ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После того как игроки составили из «своих» карточек максимальное количество целых животных, неиспользованные передние, средние и задние части животных откладываются в сторону.

 За целое животное, собранное из *трёх* «своих» частей, игрок получает 3 очка.

 За целое животное, собранное из *двух* «своих» частей и *одной* «чужой» части, игрок получает 2 очка.

 За целое животное, собранное из *трёх разных* частей, игрок получает 1 очко.

Неиспользованные карточки частей животных, из которых игроки не смогли составить целое животное, в подсчёте очков не участвуют!

### ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Победителем считается игрок, набравший наибольшее количество очков.

## 2. ПРАВИЛА КАРТОЧНОЙ ИГРЫ «ПЕРЕВОДНОЙ МОНСТР»

После того как все вопросы викторины изучены и игроки заведомо знают правильные ответы на них, можно отложить колоду викторинных карточек в сторону и, вспомнив простого «переводного дурачка», с не меньшим интересом сыграть в карточный вариант лото.

**Цель игры** – собрать как можно больше целых животных из их разрозненных частей, нарисованных на карточках ЧАСТИ ЖИВОТНЫХ, и таким образом заработать в конце игры максимальное количество очков.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Число участников – от 2 до 6 человек. *В игре используются только карточки ЧАСТИ ЖИВОТНЫХ.*

Перед началом игры, так же как и при игре в обычного карточного «дурачка», игрокам раздается по 6 карточек ЧАСТИ ЖИВОТНЫХ. Очередность ходов определяется жребием.

### ХОД ИГРЫ

Каждый ход все участники вытаскивают из колоды карточек ЧАСТИ ЖИВОТНЫХ по одной карточке. После чего игроки по кругу («вслепую») совершают обмен карточками. Все игроки производят обмен в одном и том же направлении! Направление обмена зависит от начальной договорённости между игроками.

В результате обмена каждый из игроков, передав *одну карточку* соседу, сидящему от него с одной стороны, получает *одну карточку* от соседа, сидящего от него с другой стороны.

### ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

 ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ, ПОДСЧЁТ ОЧКОВ и ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ происходят точно так же, как и в викторинном лото «Свинозебра».

## 3. ПРАВИЛА ВИКТОРИННОЙ ИГРЫ «БОЛЬШАЯ ОХОТА»

Открытый пасьянс – это конец тайнам, затаённым надеждам и скрытым обменам, это поединок интеллектуалов, когда логика и везение начинают идти рука об руку. Разрозненные карточки частей животных теперь всё время у вас перед глазами. Но воссоединить их в единое целое – задача не из легких! Тем более, что это уже не абстрактные верблюды, слоны и олени – у каждого свой сектор обитания на карте. Ведь полем вашей игры становится настоящая географическая карта! Вы же не хотите, чтобы ваш Белый Мишка парился где-нибудь на экваторе? *Тогда приготовьте кубик, КАРТУ ПРОЖИВАНИЯ, таблицу ОХОТНИКИ, карточки ВИКТОРИНА, ЧАСТИ ЖИВОТНЫХ, ЦЕЛЫЕ ЖИВОТНЫЕ и вступайте в бой!*

**Цель игры** – собрать максимальное количество «своих» целых животных в секторах их обитания и как можно большее количество животных-монстров в любых секторах обитания, чтобы в конце игры заработать максимальное количество очков.

### ХОД ИГРЫ

Перед началом игры все карточки ЧАСТИ ЖИВОТНЫХ беспорядочно раскладываются на карте по секторам проживания различных животных изображением вниз. Каждый сектор состоит из трёх клеток, в которых нарисовано то или иное целое животное, сложенное из трёх частей.

Затем каждый из игроков вытаскивает по три карточки из колоды ЦЕЛЫЕ ЖИВОТНЫЕ и определяет таким образом, каких *трёх* из *двадцати четырёх* животных он будет собирать во время игры.

После того как произошёл начальный розыгрыш животных, все карточки ЧАСТИ ЖИВОТНЫХ, «вслепую» разложенные по секторам карты, переворачиваются изображением вверх.

Таким образом, игрокам открывается положение частей «своих» животных и их удалённость от родных секторов проживания.

### ПРАВИЛО НАЧАЛА ХОДА



Каждый ход игрок вытаскивает одну карточку из колоды ВИКТОРИНА. Правильно ответив на вопрос и заработав соответствующее количество очков от 1 до 3, он столько же раз бросает кубик.

Бросив кубик, игрок может походить по карте одной или несколькими частями «своих» или «бесхозных» животных. Во втором случае он по своему усмотрению делит очки, выпавшие на кубике, между несколькими «своими» или «бесхозными» животными.

**ВНИМАНИЕ:** Начинать ход с части «чужого» животного запрещается!

### ПРАВИЛО ОКОНЧАНИЯ ХОДА

Окончить ход игрок может двумя способами:

-  на свободной клетке поля вне секторов проживания (в этом случае ход считается *незаконченным*);
-  на свободной или занятой клетке какого-либо сектора проживания (в этом случае ход считается *законченным*).


**ВНИМАНИЕ:** Пройти за время хода через клетку поля, уже занятую частью какого-либо другого животного, игрок может, но закончить ход на такой клетке не имеет права!




## ПРАВИЛА ВЫБИВАНИЯ ЧАСТЕЙ ЖИВОТНЫХ

Встав в конце хода частью «своего» животного на занятую клетку какого-либо сектора, игрок «выбивает» находящуюся там часть «своего», «чужого» или «бесхозного» животного.

Происходить это может двумя способами:

 если игрок попал на занятую клетку в результате законченного хода, «выбитая» им часть животного автоматически переносится на ту клетку сектора, с которой игрок начинал ход;

 если игрок попал на занятую клетку в результате серии не законченных ходов, то он имеет право переместить «выбитую» часть животного на любую свободную клетку поля, соседнюю с данной клеткой (по вертикали, горизонтали или диагонали).

**ВНИМАНИЕ:** Только в одном случае часть животного не может быть «выбита» с занимаемой клетки – если это её «родная клетка», то есть на этой клетке поля нарисована та же часть животного, что и на карточке.

## ПРАВИЛА ОХОТНИКОВ

На некоторых клетках находятся «охотники» – всего их на карте восемь.

У каждого свои атрибуты: лассо, рогатина, фоторужьё, капкан, сачок, удочка, корыто, бумеранг.

По таблице ОХОТНИКИ можно узнать, какой из охотников на какого зверя охотится.

При перемещении по карте «части» животных не могут пройти через клетку «своего» охотника. Они обязательно должны её обойти.

Если в результате очередного «выбивания» части «чужого» животного с занятой клетки игроку удалось переместить эту часть на клетку с соответствующим охотником, «выбитая» часть животного соперника выбывает из игры!

## ПРАВИЛА ЦЕЛЫХ ЖИВОТНЫХ

Если в результате очередного хода кому-либо из игроков удалось в одном из секторов построить целое животное-монстра, состоящее из передней, средней и задней частей разных животных, такое животное снимается с поля, и освободившиеся клетки при дальнейшей игре могут быть использованы для «строительства» других животных.

Если в результате очередного хода кому-либо из игроков удалось в одном из секторов построить *своё* целое животное, оно остаётся на поле.

**ВНИМАНИЕ:** Если хотя бы одна часть построенного в каком-либо секторе животного-монстра находится на родной клетке, такое животное не может быть снято с поля!



## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Перед началом игры игроки договариваются, до какого количества *целых* животных они играют. Если в игру вступают 3–4 человека, рекомендуется собирать не более чем до 4–5 целых изображений животных. Если в игру вступает 6–8 человек, можно увеличить количество животных до 8–10.

Как только игроками в сумме построено соответствующее количество целых изображений животных, игра заканчивается и происходит подсчёт очков.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

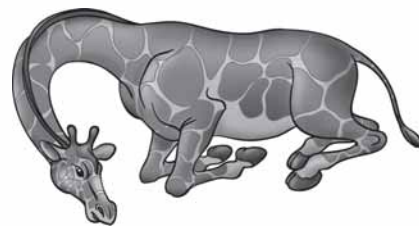
При подсчёте очков учитываются два вида целых животных:

-  животные-монстры, снятые игроками с поля;
  -  целые *свои* животные, построенные игроками на поле.
- Животное-монстр приносит своему владельцу 1 очко.

Далее соответственно:

- целое животное, в котором есть *одна «своя»* часть, построенное в «родном» секторе – 2 очка;
- целое животное, в котором есть *две «своих»* части, построенное в «чужом» секторе – 2 очка;
- целое животное, в котором есть *две «своих»* части, построенное в «родном» секторе – 4 очка;
- целое *«своё»* животное, построенное в «чужом» секторе – 3 очка;
- целое *«своё»* животное, построенное в «родном» секторе – 6 очков;

Победителем считается игрок, набравший наибольшее количество очков.



## 4. ПРАВИЛА БОЛЬШОГО ПАСЬЯНСА «ОХОТНИКИ ЗА СМЕХОМ»

Правила БОЛЬШОГО ПАСЬЯНСА ничем не отличаются от правил ВИКТОРИННОЙ ИГРЫ. Единственное отличие первых от вторых состоит в том, что *из комплектации изымается колода карт ВИКТОРИНА* и каждый ход игроки в обычном порядке один раз кидают кубик.

## 5. ПРАВИЛА СТРАТЕГИЧЕСКОЙ ИГРЫ «ВЕСЁЛОЕ САФАРИ»

А теперь на закуску – самое вкусненькое! Объявляется настоящее сафари – только не на целых животных, а на их части, гуляющие по белу свету. Настало время ввести в игру последний козырь – карточки ОХОТНИКИ!

**ВНИМАНИЕ:** В стратегическую игру «ВЕСЁЛОЕ САФАРИ» можно играть как в простом, так и в викторинном варианте.

**Цель игры** — собрать максимальное количество «своих» целых животных в секторах их обитания, как можно большее количество животных-монстров в любых секторах обитания и «отбить» своими охотниками как можно больше «чужих» частей животных, чтобы в конце игры заработать максимальное количество очков.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры все карточки ОХОТНИКИ раскладываются на соответствующие клетки охотников на игровом поле — по 3 карточки на каждую клетку.

## ХОД ИГРЫ

### ПРАВИЛА ХОДА



Теперь при каждом ходе игрок уже не один, а два раза бросает кубик.

Первый раз — чтобы переместить карточку *любого* охотника (или нескольких) на соответствующее количество клеточек поля. Следующий раз — для того чтобы осуществить ход частью (или несколькими) «своего» или «бесхозного» животного.

### ПРАВИЛА ОХОТЫ



В процессе игры карточки ОХОТНИКИ друг за другом будут покидать родные клетки охотников. В результате на поле в конце концов может оказаться по три передвижных охотника каждого вида (карточки ОХОТНИКИ) и по одному стационарному (клетка охотника).

Передвижения карточек охотников преследуют две цели:

-  преградить возможные пути для передвижения частей животных на выгодных для них направлениях;
-  напасть на части «чужих» животных, находящиеся в данный момент игры на свободных клетках поля.

Игрок, поставивший в конце очередного хода охотника на клетку, в которой находится часть «чужого» или «бесхозного» животного, на которое для данного охотника разрешена охота (см. таблицу ОХОТНИКОВ), снимает карточку ЧАСТИ ЖИВОТНОГО с поля и забирает себе.

### ВНИМАНИЕ:

-  Охотники не имеют права охотиться на части зверей, находящиеся внутри секторов.
-  Охотник во время хода может пройти через клетку, на которой находится часть ненужного ему животного или другой охотник, но остановиться на такой клетке в конце хода он не может.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

### ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

При финальном подсчёте очков учитываются не только собранные целые «свои» животные и животные-монстры, но и части «чужих» или «бесхозных» животных, пойманных охотниками.

Каждая такая часть приносит игроку дополнительно 1 очко.

**ВНИМАНИЕ:** Все остальные правила викторинной игры и большого пасьянса остаются в силе и для стратегической игры «ВЕСЁЛОЕ САФАРИ».

## КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

1. Правила игры ..... 1 шт.
2. Игровое поле ..... 1 шт.
3. Карточки ЦЕЛЫЕ ЖИВОТНЫЕ ..... 24 шт.
4. Карточки ЧАСТИ ЖИВОТНЫХ ..... 72 шт.
5. Карточки ОХОТНИКИ ..... 24 шт.
6. Карточки ВИКТОРИНА ..... 60 шт.
7. Таблица ОХОТНИКОВ ..... 1 шт.
8. Кубик ..... 1 шт.
9. Коробка ..... 1 шт.



Внимание! Для детей старше 3-х лет!  
Срок годности не ограничен.

Разработчик ЗАО «ФАН гейм»  
Производитель ООО «Издательство АСТ»