

ПРАВИЛА ИГРЫ

НАК'ДИ СЮНА



В сердце океана учёные открыли чудесный остров, населённый удивительными существами. Тут можно встретить слоночерепаху, слонокита, слонособаку и других самых невероятных гибридов. Этот необычный остров назвали Слоноляндией, и чтобы изучить его, вам предстоит стать помощниками зоологов и найти всех его обитателей.

СОСТАВ ИГРЫ

18 карточек слонов (по 2 слона каждого вида)



Кубик заданий (12 граней)

Наклейки для кубика



*Перед первой игрой наклейте на каждую грань кубика наклейку с заданием.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Найди слона» – это игра в жанре мемори, в которой бросок кубика определит, какого необычного слона вам нужно найти в свой ход. Победит игрок, который первым соберёт перед собой 3 слонов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Отберите для игры по одной карточке с каждым из 9 символов, изображённых в левом верхнем углу на лицевой стороне карточек. Оставшиеся карточки уберите обратно в коробку, для этой партии они вам не понадобятся.



2. Положите в центр стола выбранные 9 карточек лицевой стороной вверх квадратом 3х3. Убедитесь, что все игроки легко могли до них дотянуться.

3. Рядом положите кубик: это кубик заданий, на нём показано, какой признак есть у слона, которого вам нужно найти в свой ход.



4. Выберите первого игрока – им станет тот, кто громче всех протрубит как слон. Первый игрок кладёт перед собой кубик заданий и вслух считает до 10. За это время все игроки должны постараться запомнить изображения на карточках слонов.

Когда первый игрок закончит считать, он переворачивает все карточки слонов лицевой стороной вниз.

Вы готовы начать игру!

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок выполняет 2 последовательных действия:

1. получение задания,
2. поиск слона.

1. ПОЛУЧЕНИЕ ЗАДАНИЯ

Зоологам интересно изучить все возможные виды слонов, которые живут в Слоноляндии, поэтому каждый ход они будут просить вас искать разных животных. Для того, чтобы определить своё задание в текущем ходу, игрок бросает кубик заданий.



КУБИК ЗАДАНИЙ

На кубике заданий 12 граней: на 9 из них схематично изображены признаки слонов, а на 3 — особые символы.



Слон с 8 ногами.



Слон с пятнышками.



Слон с полосками.



Слон с перьями.



Слон с пушистой шерсткой.



Слон, который носит на себе свой домик.



Слон, который живёт в воде.



Слон, у которого 6 ног и крылышки.



Слон, который похож на грозную (или не очень) рептилию.



Выберите любой признак, переверните кубик гранью с этим признаком вверх.



Поменяйте местами 2 любые карточки слонов (как в центре стола, так и перед игроками).



2. ПОИСК СЛОНА

Во время поиска слона игрок выбирает одну из карточек слонов, лежащих на столе, и переворачивает её.

Когда игрок переворачивает карточку, лежащую в центре стола или перед другим игроком:

- Если на карточке изображён нужный слон, игрок забирает её и кладёт перед собой лицом вниз.
- Если игрок ошибся, карточка возвращается лицевой стороной вниз на своё место.

Когда игрок переворачивает карточку, лежащую перед ним:

- Если на карточке изображён нужный слон, карточка остаётся лежать перед игроком лицевой стороной вниз.
- Если игрок ошибся, он возвращает неверно открытую карточку в центр стола лицевой стороной вниз.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только один из игроков собрал перед собой 3 карточки слонов. Этот игрок объявляется победителем игры и лучшим исследователем слонов.



Автор: Мартин Андерсен
Художник: Ольга Пинегина

