



Давайте вивчати ТВАРИН

Вміст гри

1 ігрове поле, 33 картки, 1 кубик, 16 круглих елементів із тваринами, 16 квадратних елементів

Мета гри

Мета – провести якнайбільше тварин на свої місця на ігровому полі.

Підготовка

Перед тим, як розпочати першу гру, акуратно відокремте квадратні елементи від поля, а решта - від картонних рамок. Також видаліть із колоди порожню картку, вона не потрібна в жодній грі. Виберіть одну із двох ігор: «Де живуть тварини?» чи «Що їдять тварини?». Якщо Ви обрали варіант «Де живуть тварини?», то зберіть ігрове поле із **зображенням лісу** і використовуйте **елементи з блакитним тлом**. Якщо Ви вибрали варіант «Що їдять тварини?», зберіть ігрове поле із **зображенням кухні** та використовуйте елементи з **помаранчевим тлом**. Помістіть круглі елементи з тваринами у будь-якому порядку на великі кола на стежці, стороною з твариною вгору, по одному в кожне велике коло. Перемішайте всі квадрати і викладіть їх зображенням з будинком/їжею вниз на столі, потім перевертайте їх по одному і поміщайте в квадратні отвори будиночки на полі. Перший перевернутий елемент помістіть поруч із бджілкою, а решту - по порядку вздовж стежки.



Перемішайте колоду карток та роздайте кожному гравцю по 3 картки. Колоду, що залишилася, покладіть так, щоб кожен гравець міг дістати її.

Як грати

Починає молодший із гравців. Гравець, який робить хід, визначає, яку тварину пересунути, вибравши одну зі своїх карток та поклавши її обличчям вгору на стіл поруч із колодою. Потім він кидає кубик, щоб перемістити тварину, намальовану на картці, у будь-якому напрямку полем. На завершення ходу він бере собі із колоди верхню картку.

Якщо на кубіку випало достатньо кроків, щоб тварина досягла елемента з будинком/їжею, гравець може провести тварину на такий елемент. Коли тварина досягла елемента, гравець перевертає елемент з твариною, щоб перевірити, чи збігається тварина з даним елементом з будинком/їжею. Якщо зображення збігаються, то гравець забирає собі тварину, і хід переходить до наступного гравця. Якщо елемент з будинком/їжею не підходить, то круглий елемент з твариною знову перевертають стороною з твариною вгору і залишають дома. Потім хід переходить до наступного гравця.



Замість того щоб переміщати тварину, на своєму ходу можна взяти з колоди від однієї до трьох нових карток. Просто покладіть картки, які більше не потрібні, у відкриту купку і візьміть із колоди стільки ж нових. Потім хід переходить до наступного гравця.

Коли колода закінчиться, просто переверніть усі відкриті картки, і вони стануть новою колодою.

Переможець

Коли з поля будуть зняті всі тварини, переможцем оголошується гравець, який зібрав найбільше тварин.



ВАРІАНТИ ГРИ

Гра «Пам'ять»

Потрібно зібрати більше всіх пар елементів, що збігаються.

Візьміть всі елементи із синім тлом. Перемішайте квадратні елементи та викладіть їх на столі лицьовою стороною донизу. Складіть всі круглі елементи в купку стороною з твариною вгору.

Починає найстарший гравець, який дивиться на зображення тварини на верхньому круглому елементі у купці. Потім він перевертає один із квадратних елементів, прагнучи знайти такий, картинка на якому збігається з відкритим круглим елементом. Якщо картинка збігається, то він забирає собі обидва елементи, а хід переходить до наступного гравця, який повторює ті ж дії нового верхнього елемента в купці.

Якщо елементи не збігаються, квадратний елемент перевертають назад на столі, а круглий елемент поміщають вниз купки. Потім хід переходить до наступного гравця.

Гра закінчується коли всі елементи зібрані в пари. Перемагає гравець, у якого найбільше елементів.

Карткова гра – мінімум 3 гравці.

Перемішайте картки та роздайте їх гравцям. Якщо в когось виявиться 4 картки однієї тварини, він викладає їх на стіл перед собою. Той, хто здавав картки, просить у гравця ліворуч від себе картку з певною твариною, яка потрібна їй, щоб якнайшвидше зібрати картки з чотирма однаковими тваринами. Якщо в цього гравця така карта є, він повинен її віддати. Щоразу, зібравши 4 картки з однією твариною, викладай їх на стіл перед собою. Картки можна продовжувати просити доти, доки вони не закінчаться в іншого гравця. Потім хід переходить до гравця, який щойно віддавав картки, і тепер він просить картки у гравця ліворуч від СЕБЕ, тощо. Гра закінчується коли всі тварини викладені на стіл. Виграє гравець, який до кінця гри виклав перед собою найбільше карток із тваринами.

Короткі правила для гри на полі

– *Де живуть тварини?* - елементи із синім тлом – ігрове поле із зображенням лісу

– *Що їдять тварини?* - Елементи з помаранчевим тлом – ігрове поле із зображенням кухні

- Помістіть круглі елементи стороною з твариною вгору на великі кола на стежці.

- Перемішайте квадратні елементи та викладіть їх лицьовою стороною вниз, потім перевертайте їх по одному і поміщайте у квадратні отвори вздовж стежки.

- Перемішайте колоду і роздайте гравцям по три картки.

- Гравець, який робить хід, розіграє одну зі своїх карт, кидає кубик та переміщає тварину, картку якої він розіграв.

- Потрапивши на елемент із будинком/їжею, елемент з твариною можна перевернути, щоб побачити, чи підходить вона. Якщо підходить, то гравець забирає елемент із твариною собі.

- Наприкінці ходу гравець бере з колоди нову картку.

- Замість того, щоб розіграти картку та зробити хід твариною, можна поміняти від однієї до трьох карток.

- Коли колода закінчується, просто переверніть відкриті картки та продовжуйте гру з новою колодою.

- Гра закінчується, коли всі тварини знято з ігрового поля.

- Перемагає гравець, у якого найбільше елементів з тварин.