



RUS

 **Возраст:** 5–10 лет

 **Количество игроков:** 3–5

 **В комплекте:** 9 жетонов «животное» + 9 цветных крышек
+ 54 карточки (27 карточек «животное»
+ 27 карточек «действие»).

 **Цель игры:** первым заработать 5 карточек.

 **Подготовка к игре.** Выложите 9 жетонов в круг в центре стола. За каждым жетоном положите по крышке. Игрокам дается 30 секунд, чтобы запомнить все жетоны и крышки, а затем жетоны накрываются крышками. Перемешайте карточки и выложите их стопкой перед игроками лицевой стороной вниз.



Ход игры. Игру начинает самый младший участник (игрок А). Он открывает первую карточку из стопки и выполняет ее указания.

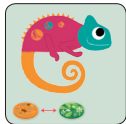
Карточка «животное». Игрок старается вспомнить, под какой крышкой прячется это животное, и открывает эту крышку.

– Если он открыл нужный жетон, то он получает карточку и кладет ее перед собой. Он вновь накрывает жетон крышкой, и ход переходит к следующему игроку.

– Если игрок А ошибся, то он возвращает крышку на место и следующий игрок (Б) пробует найти нужное животное, открыв одну из крышек. Если игрок Б также ошибся, то он возвращает крышку на место и следующий игрок (В) пробует найти нужное животное, открыв одну из крышек. И так далее до завершения полного круга. Если нужный жетон был найден или все игроки

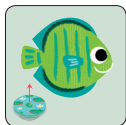
сходили по кругу, то ход переходит к игроку Б: он открывает следующую карточку из стопки и выполняет ее указания.

Карточки «действие»



Карточка «смена положения» + животное.

Игрок меняет местами две крышки (совпадающие по цвету с крышками, изображенными на карточке), не поднимая их, чтобы никто не смог увидеть жетоны, лежащие под ними. Затем он старается вспомнить, под какой крышкой лежит животное, изображенное на карточке, и поднимает эту крышку. Далее применяются правила, предусмотренные для карточки «животное».



Карточка «снятие одной крышки» + животное.

Игрок поднимает одну крышку, совпадающую по цвету с крышкой, изображенной на карточке, чтобы все смогли увидеть жетон «животное», лежащий под ней. Затем он старается вспомнить, под какой крышкой лежит животное, изображенное на карточке, и поднимает эту крышку. Далее применяются правила, предусмотренные для карточки «животное».



Карточка «смена положения двух крышек» + животное.

Игрок поднимает любые две крышки, совпадающие по цвету с крышками, изображенными на карточке, и меняет их местами. Карточки «животное» остаются на месте, и игроки могут увидеть их во время замены. Затем игрок старается вспомнить, под какой крышкой лежит животное, изображенное на карточке, и поднимает эту крышку. Далее применяются правила, предусмотренные для карточки «животное».

Конец партии: в партии побеждает игрок, который первым набрал 5 карточек.