

ОЧКИ ЗА ВИДЫ ЖИВОТНЫХ

Каждый вид животных приносит очки по-своему, как описано ниже:

ОБЕЗЬЯНЫ

2 очка за каждую карту обезьяны в столбце с наибольшим количеством обезьян.



СЛОНЫ

2 очка за каждую карту слона в ряду с наибольшим количеством слонов.



ПИНГВИНЫ

2 очка за каждую карту пингвина, принадлежащую к самой большой группе карт пингвинов, соединённых ортогонально (сверху, снизу, слева или справа). Карты, соединённые по диагонали, не считаются.



НЕРАЗЛУЧНИКИ

4 очка за каждую пару неразлучников, прилегающие друг к другу одной стороной. Каждая карта неразлучника может быть частью только одной пары.



ВОЛКИ

2 очка за каждую карту волка, расположенную на внешнем крае сетки.



ПЕЛИКАНЫ

2 очка за каждую карту пеликана, входящую в самую большую группу карт пеликанов, соединённых диагонально.



ХАМЕЛЕОН

Найдите в сетке карту хамелеона, к которой ортогонально прилегает наибольшее количество разных видов животных (включая других хамелеонов). Каждый отдельный вид животного, прилегающий к карте хамелеона, приносит 2 очка.



ЛЕВ

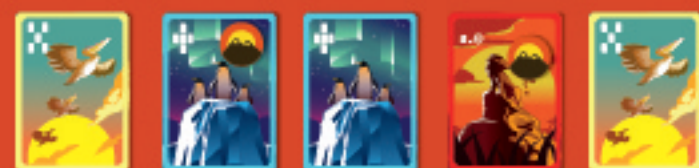
Получите 11 очков минус количество карт львов в сетке. Будьте внимательны: в сетке должна быть хотя бы одна карта льва, чтобы получить очки.



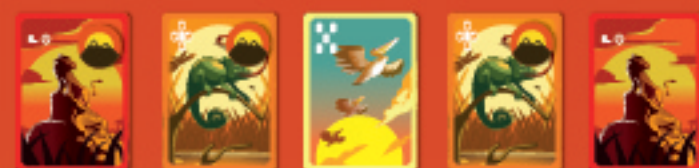
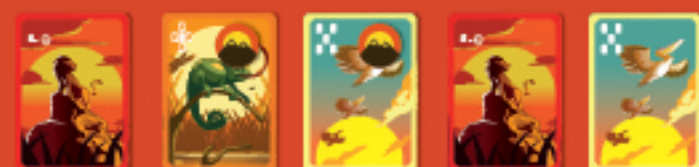
ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

В данном примере каждый вид животного приносит следующее количество очков:

Пингвины: самая большая группа пингвинов, соединённых ортогонально, состоит из 4 карт пингвинов. Эта группа пингвинов приносит 8 очков.



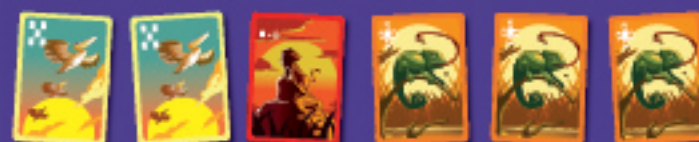
Хамелеон: к карте хамелеона в третьем ряду прилегает 4 разных вида животных, включая другого хамелеона. Таким образом, этот хамелеон приносит 8 очков.



Пеликаны: самая большая группа пеликанов, соединённых диагонально, состоит из 4 карт пеликанов. Эта группа пеликанов приносит 8 очков.

Лев: в сетке всего 5 львов. Эти львы приносят 6 очков (11-5=6).

У Риты больше всех хамелеонов (8 очков). Она и Роман собрали больше всех пеликанов, поэтому они делят между собой 8 очков, и каждый из них получает по 4 очка. Всего Рита получает 12 очков



Алиса и Роман собрали льше всех пингвинов, поэтому они делят между собой 8 очков, и каждый из них получает по 4 очка. Однако у Алисы больше всех львов, поэтому она получает за них 6 очков. Всего Алиса получает 10 очков.



Роман и Алиса собрали больше всех пингвинов (каждый из них получает по 4 очка). Также Роман и Рита собрали больше всех пеликанов (каждый из них получает по 4 очка). Всего Роман получает 8 очков.



Рита становится победителем.

© 2020 Blue Orange Edition. Animix Park и Blue Orange — торговые марки Blue Orange Edition, Франция. Издание и дистрибуция игры: Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu





ANIMIX PARK™

Правила игры



ВВЕДЕНИЕ

Получите больше всех очков, сыграв наилучшую комбинацию животных. Животные, которых игроки выкладывают перед собой, приносят очки в соответствии с животными, выложенными в центре стола. Каждый вид животных приносит очки по-разному. Думайте на шаг вперёд, чтобы карты перед вами и карты в центре стола составили идеальную комбинацию, которая принесёт вам победу!

 **Матьё Боссю**
 **Симон Души**



КОМПОНЕНТЫ

- 80 карт животных 8 видов (по 10 животных каждого вида)
- 30 жетонов горы

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Задача игроков — получить больше всех очков, сыграв наилучшую комбинацию животных.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 В зависимости от количества игроков выберите соответствующее количество видов животных согласно с приведённой ниже таблицей. Все неиспользованные виды уберите обратно в коробку. Перемешайте выбранные карты животных (по 10 животных каждого вида). Выложите эти карты лицом вверх в центре стола в сетку (количество столбцов и рядов должно соответствовать приведённой ниже таблице).

2 Раздайте по 6 карт (или по 5, если вы играете с 6 участниками) из оставшихся каждому игроку рубашкой вверх. Оставшиеся после этого карты не глядя уберите обратно в коробку. Не показывайте карты в своей руке другим игрокам!

3 Сложите все жетоны горы в одну кучу рядом с игровой зоной в центре стола. Игроки должны оставить перед собой свободное место. В ходе игры они будут выкладывать карты животных перед собой.

	2 ИГРОКА	3 ИГРОКА	4 ИГРОКА	5 ИГРОКА	6 ИГРОКА
КОЛИЧЕСТВО ВИДОВ ЖИВОТНЫХ	3	4	5	6	7
РАЗМЕР СЕТКИ	4 ряда и 4 столбца	4 ряда и 5 столбцов	5 рядов и 5 столбцов	5 рядов и 6 столбцов	6 рядов и 6 столбцов
КОЛИЧЕСТВО КАРТ У КАЖДОГО ИГРОКА		6 карт			5 карт

Пример подготовки к игре с 3 участниками



ХОД ИГРЫ

Тот, кто последним гладил животное, начинает игру. Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход выполните либо действие А, либо действие Б:

А Выберите животное среди карт в вашей руке и положите выбранную карту лицом вниз перед собой. Вы можете посмотреть на выложенную карту в любой момент игры.



В **1** Возьмите карту животного из сетки и положите её лицом вниз перед собой.

2 Затем вы должны выбрать животное среди карт в вашей руке и положить выбранную карту лицом вверх на освободившееся место в сетке.

3 Положите жетон горы из резерва на только что добавленную к сетке карту животного. Жетон горы блокирует карту животного — взять эту карту уже нельзя.



Примечание: Вы можете заменять животных другими животными того же вида.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда у игроков закончатся карты в руке. Игроки переворачивают карты, лежащие перед ними лицом вверх. За каждый вид животных игрок с наибольшим количеством животных этого вида получает соответствующее количество победных очков. Если у нескольких игроков одинаковое количество карт животных одного вида, они делят очки между собой, округлив до ближайшего наименьшего числа очков. Количество очков зависит от позиции животных в сетке в конце игры. Каждый вид животных приносит очки по-своему, как описано в приведённой далее таблице.

Каждый игрок складывает очки, полученные за виды животных, которых у него большинство. Игрок, получивший больше всех очков, становится победителем! В случае ничьей, игроки разделяют победу.