



**MOSIGRA**

Российская сеть магазинов  
настольных игр.

**mosigra.ru**



Магеллан — российский  
производитель игр и подарков.

**mglan.ru**

Правила игры скачаны с [mosigra.ru](http://mosigra.ru)

## Животные перепутались!

Так получилось, что все животные в сказочной стране перепутались, и игрокам-волшебникам теперь нужно собрать их обратно, причём желательно сделать это так же, как было раньше. Некоторые озорные волшебники могут собирать и необычных животных, используя, например, туловище и хвост от одного и голову от другого.

## Состав игры

- **72 карты с фрагментами животных.** Все фрагменты стыкуются между собой по принципу «голова — туловище — хвост», что позволяет собирать самых разных фантастических животных. В углу карты указан вид животного и количество фрагментов данного типа в колоде.
- **Правила**, которые вы сейчас читаете.

## Подготовка к игре

1. Перетасуйте колоду с фрагментами животных.
2. Раздайте по 2 карты каждому игроку (игроки выкладывают их перед собой лицом вверх).
3. Выложите на середину поля 9 карт лицом вверх, чтобы они образовали квадрат 3 × 3. Все карты должны быть ориентированы в одном направлении.

## Ряды с животными

Перед каждым игроком может лежать до 6 карт лицом вверх в двух рядах. Не более трёх карт в каждом: например, голова, туловище и хвост или только голова и хвост. Из этих карт составляется животное.

Две карты одного типа в одном ряду находиться не могут: в игре не бывает животных с двумя головами или двумя хвостами.

Карты, лежащие в двух рядах перед вами, можно перекладывать из ряда в ряд в любое время на своём ходу.

Когда в ряду получается целое животное (состоящее из головы, туловища и хвоста), игрок может отложить его в сторону. При подсчёте очков животное принесёт победные очки.

Если игрок, взяв карту, не может положить её перед собой в один из двух рядов, то он должен отложить из рядов в сторону любую карту того же типа, что и взятая. Если игрок в тот же ход хочет отложить собранное животное, то он может это сделать только после того, как сбросит лишнюю карту из рядов. При подсчёте очков такая карта принесёт штрафной балл.

## Ход

Активный игрок выполняет следующие действия:

1. **Тянет карту из колоды.**
2. **Сдвигает этой картой один из рядов квадрата** так, чтобы карта с противоположной стороны ряда вышла из квадрата, как на рисунке:



Двигать можно любой горизонтальный или вертикальный ряд с любой стороны.

3. **Забирает освободившуюся карту и укладывает перед собой.**

Если после сдвига на поле образуется целое животное, игрок выбирает, взять его целиком или только освободившуюся карту. В случае если игрок решил взять целое животное пустые места на поле нужно заполнить картами из колоды и сдвинутой картой в выбранном им порядке. Важно, что нельзя брать с поля животное, которое собрано не в результате действий активного игрока. Однако если активный игрок видит животное на поле, он может заменить одну из его частей (хвост на другой хвост, например) во время сдвига и забрать его целиком.

4. **Откладывает в сторону карты, не уместящиеся в два ряда, если они есть.**
5. **По своему желанию сбрасывает собранных животных.**
6. **Активным игроком назначается следующий по часовой стрелке игрок.**

## Конец игры

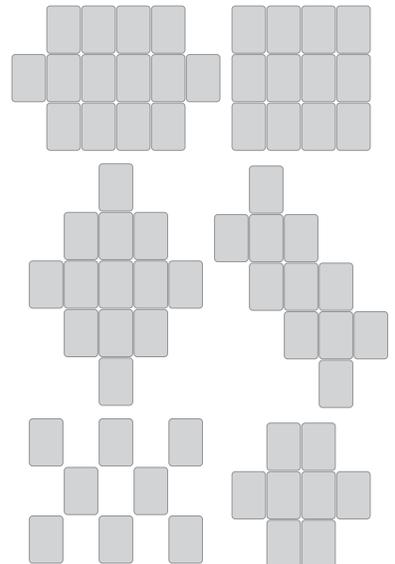
Игра заканчивается в тот момент, когда в колоде не остается больше карт.

После хода игрока, вытянувшего последнюю карту, выполняется подсчёт очков:

- Каждое собранное и отложенное в процессе игры животное приносит игроку победные очки:
  - 5 очков, если все карты в тройке относятся к одному типу животных;
  - 2 очка, если две карты относятся к одному типу, а третья — к другому;
  - 1 очко, если животное собрано из трёх карт разных типов.
- Карта, которую игрок откладывал во время игры из-за невозможности уместить в ряд, приносит 1 штрафное очко, которое вычитается из победных.
- За каждую карту в рядах, лежащую перед игроками в конце игры, также начисляется по одному штрафному очку.

Тот, кто набирает больше очков, побеждает. При равенстве очков побеждает тот, у кого меньше штрафных очков.

**Совет:** карты в центре стола можно раскладывать не квадратом, а другими фигурами, что меняет стратегию сборки животных и усложняет игру:



**Автор игры:** Йиро Конвет.  
**Оформители:** Илья Семисал (ООО «Интри»), Александр Закиров.  
**От автора:** без трёх женщин я не подошёл бы к тому рубежу, за которым начинается путь разработчика настольных игр, — Лилии Журавлёвой, Анастасии Карповой и Елены Карповой. Огромное им за это спасибо!  
 © ООО «Магеллан», 2011.  
 117342, Россия, Москва, улица Бултерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139. Телефон +7-926-522-19-31.  
**Над игрой работали:** Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, К. Морозова.  
 Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.