


Звериный переезд

 5-7 мин.

Цель:
Свести все карты в одну стопку.

Подготовка:
Выложите девять карт лицом вниз в матрице три на три. Затем выложите ещё девять карт лицом вниз на них. Повторите это ещё раз – у вас получатся девять стопок по три карты в каждой. Выложите ещё по одной карте на каждую из стопок, но на этот раз лицом вверх.

Порядок игры:

- когда карта, лежащая лицом вверх, имеет достоинство на один выше или ниже, чем лежащая лицом вверх карта на стопке, к ней примыкающей, вы можете взять все карты, лежащие лицом вверх с одной из этих стопок и переложить на примыкающую стопку. То есть, например, карта с достоинством 4 может быть переложена на карту с достоинством 3 или 5.
- когда вы перемещаете карту, лежащую лицом вверх, вы должны перевернуть лицом вверх верхнюю карту в этой стопке, которая лежит лицом вниз.
- если в стопке не осталось карт, вы можете переместить на получившееся пустое место лежащие лицом вверх карты из примыкающей стопки.
- примыкающими стопками считаются стопки, соприкасающиеся вертикально или горизонтально, но не диагонально.
- когда вы перемещаете из стопки карты, лежащие лицом вверх, вы обязаны перемещать их все. Вы не можете передвинуть лишь часть лежащих лицом вверх карт, как не можете и перемещать лежащие лицом вниз карты.
- единицы можно передвигать на двойки или же десятки. Десятки можно передвигать на девятки, либо единицы.



повёрнута так же, как и прочие лежащие на игровом поле карты; также запрещается класть карту, если она лишь углом касается выложенных ранее карт, или сдвинута относительно них. Карты в итоге должны формировать ровную сетку.

Если у игрока нет карты, которая могла бы быть выложена на игровое поле без нарушения правил, он берёт дополнительную карту и пропускает ход.

Игрок выигрывает, когда на поле сформируется цепочка из 4 последовательно лежащих одинаковых ареалов – по горизонтали, вертикали или диагонали – того типа, который находится в той карте, которая была выдана ему в самом начале игры. При этом игроки не знают, какие ареалы должны собрать их оппоненты, поэтому если на ходу очередного игрока собирается цепочка из 4 ареалов того типа, что собирал другой игрок, тот, другой игрок, всё равно выигрывает, хоть и не его ход сформировал данную цепочку.

Если в колоде заканчиваются карты, игра идёт до тех пор, пока не кончатся карты в руках. Если никто при этом не набрал цепочки нужной длины, то объявляется ничья. Если одним ходом были одновременно собраны 2 цепочки, побеждает тот, кто ходил не последним.

Четыре на все стороны

 5-10 мин.

Цель:
Собрать цепочку из 4 одинаковых ареалов и не дать сделать это оппонентам.

Подготовка:

Отделите карты с единицами и десятками. Уберите десятки в сторону, они не участвуют в игре; единицы перемешайте и раздайте рубашкой вверх по 1-й каждому игроку. Никто не должен видеть, какая карта досталась другому игроку. Из оставшихся единиц вытяните одну и положите на игровое поле рубашкой вниз. С этой карты будет начинаться игра. Оставшиеся единицы в игре не участвуют. Карты с номиналом от 2 до 9 формируют колоду. Раздайте каждому игроку по 3 карты из колоды. Ходит первый тот, у кого есть карта наибольшего достоинства с животным, которое присутствует на карте, выложенной на игровое поле. Далее игра идёт по часовой стрелке.

Порядок игры:


Каждый ход игрок делает 2 действия:

1. Выкладывает карту из руки на игровое поле.
2. Если у него в руке меньше 3-х карт – берёт карту из колоды.

Когда игрок выкладывает карту на игровое поле, она должна хотя бы одним из своих ареалов стыковаться с ареалом уже выложенной карты. Второй ареал может быть произвольным. Выкладываемая карта должна быть



Змейка

 5-10 мин.

Цель:
К концу хода остаться без карт на руках.

Подготовка:

Перемешайте колоду. Раздайте каждому игроку по семь карт. Оставшиеся карты формируют колоду. Переверните верхнюю карту в колоде и положите на стол. Игра начинается с неё.

Порядок игры:

На своём ходу игрок выкладывает к крайней из уже имеющихся на столе карт свою. Выкладываемая им карта должна совпадать с крайней из уже выложенных либо по достоинству, либо по одному из изображённых на ней животных. Если игрок не может выложить карту по такому принципу, то он должен брать карты из колоды, пока не вытянет нужную карту. Если колода кончилась, возьмите все карты, лежащие на столе, кроме двух крайних и перемешайте, формируя тем самым новую колоду.

Если сыгранная игроком карта имеет общее животное с двумя предыдущими картами (т.е. одно и то же животное идёт 3 раза подряд), то этот игрок берёт штрафную карту из колоды. К повторяющимся достоинствам это не относится. Это может произойти, когда игрок играет свою последнюю карту, тогда он берёт штрафную карту и играет дальше, т.к. по правилам игрок выигрывает только если останется без карт к концу его хода.



игрок **не** берет штрафную карту

игрок берет штрафную карту



Заповедник

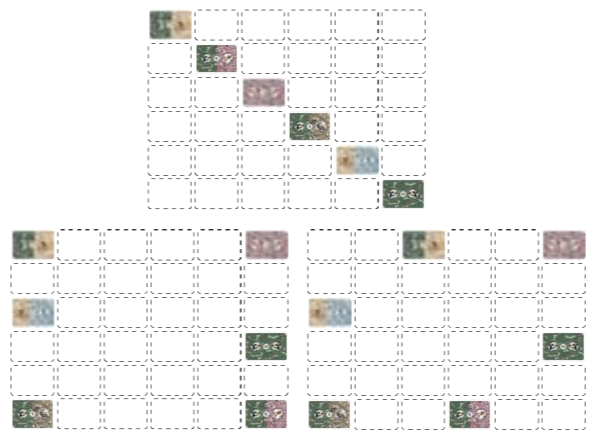
 10-15 мин.

Цель:
Занять животными большую территорию в заповеднике.

Подготовка:

Раздающий перемешивает колоду, раздает каждому игроку по три карты и выкладывает карты лицом вверх, чтобы они сформировали начальную игровую зону.

Есть три возможных расположения ландшафта (отличие в уровне сложности)



Дополнительно для игры понадобятся разноцветные фишки, по 4 фишки одного цвета для каждого игрока (по 3 при игре вчетвером).

Порядок игры:

Игроки начинают ходить с человека, находящегося слева от раздающего. Ход делится на три этапа. На своем ходу игрок сначала добавляет карту в «заповедник» (на игровое поле), затем он может разместить на этой карте фишку животного, указав тем самым, какой ареал обитания (зону) он собирается застраивать, хотя, и не обязан этого делать. В конце хода игрок берет из колоды карту. Следует пояснить, что представляет собой зона.

Зона – это группа карт, на которых присутствует одинаковый ареал обитания животного и которые соприкасаются друг с другом. Карты в зоне необязательно должны располагаться в одну линию, но каждая карта должна соприкасаться с другой картой в зоне любой из четырех сторон. Зоны не соединяются в заповеднике через пустые пространства или по диагонали. Одна карта может относиться к двум разным зонам, так как на ней располагается два ареала обитания. Зона принадлежит игроку, когда на ней расположено его животное (игровая фишка). Игрок не может поместить фишку животного в зону, на которой уже расположено животное противника, но возможно, что выложенная карта соединит две отдельных зоны. Если это происходит, тогда зона принадлежит тому игроку, чье животное располагается на карте большего номинала. Если у игрока в зоне имеется больше одного животного (фишки), то номинал карт не складывается, а учитывается высшая по номиналу карта.

1. добавление карты – игрок выбирает карту из своей руки и кладет ее лицом вверх на игровое поле впритык к одной из карт, которые уже находятся на поле. Игрок должен размещать карты исключительно в пределах заповедника;

2. размещение животных – если у игрока еще остались фишки животных, он может разместить одну из них на карте, которую он выложил на своем ходу. Игрок не может расположить фишку на своей карте, которая является частью уже контролируемой зоны. За ход можно разместить только одну фишку;

3. взятие карты – в конце хода игрок берет из колоды одну карту.

После того, как колода закончилась, игра продолжается, пока все 36 карт не сыграны.

Подсчет очков:

В конце игры игрок получает по одному очку за каждую карту, которая принадлежит его зоне.

Примечание: экзотические животные прихотливы, и в зоне меньше, чем из двух карт жить не могут, соответственно данная комбинация очков не приносит.



Каждой твари по тройке

 15-20 мин.

Цель:
Набрать наибольшее количество очков.

Подготовка:

Раздайте каждому игроку по три карты. Для 2 или 4 игроков выложите на стол четыре карты лицом вверх, образовав матрицу 2x2 (или 6 карт матрицей 2x3 для 3 или 5 игроков).

Порядок игры:

Каждый ход вы добавляете одну карту к имеющимся на столе. Каждый раз, когда выложенная вами карта создаёт комбинацию (-чи), вы получаете очки, равные достоинству наименьшей карты в комбинации (-ях). Комбинация — это 3 карты в ряд (горизонтальный, вертикальный или диагональный), имеющие одинаковое достоинство, либо достоинства, идущие по порядку, либо общее животное.

В начале каждого хода каждый игрок выбирает карту из своей руки и кладёт её на стол лицом вниз. Затем все карты одновременно переворачиваются.

Порядок хода определяется достоинством карт. Сперва ходит игрок с картой наименьшего достоинства, затем тот, у кого достоинство выше и т.д. Если у двух или более игроков карты одного достоинства, то они откладываются. Отложенные карты кладутся на стол лицом вверх перед игроками, которым они принадлежат. Они могут быть использованы в дальнейших ходах (игрок может сходить любым количеством своих ранее отложенных карт в начале любого из своих следующих ходов, но обязательно в том порядке, в котором данные карты были отложены.). Все те, чьи карты не отложены, ходят в обычном порядке.

Когда игрок выкладывает карту, он может поместить её впритык к уже имеющимся на столе (вертикально, горизонтально или диагонально). Друг на друга карты класть нельзя.

Внимание! Если имеющаяся на столе матрица достигла ширины или высоты в 6 карт, то выкладывать карты так, чтобы эти ширина/высота были превышены, уже нельзя. До тех же пор выкладывать карты можно в любом направлении, т.е. начальные карты могут в итоге оказаться как в центре матрицы, так и сбоку или в углу.

Игра заканчивается, когда на поле выложены все 36 карт.

Оппервляктес

 5-7 мин.

Цель:
Собрать 2 комбинации первым или быстро отреагировать, когда комбинации будут собраны другим игроком.

Подготовка:

Раздайте каждому игроку по 6 карт. Если игроков менее 6, отложите оставшиеся карты рубашкой вверх. Начинает игру тот, кто быстрее всех скажет «Оппервляктес» («карэалы» на языке африкаанс), далее игра идёт по часовой стрелке.

Порядок игры:

На каждом своем ходу игрок должен выбрать карту из своей руки и произвольного игрока. Ему он отдаёт эту карту, взамен выбранный игрок должен отдать ему карту из своей руки по своему усмотрению, т.е. происходит обмен вслепую. Если играет менее 6 человек, то вместо того, чтобы меняться с другим человеком, игрок может положить выбранную карту наверх колоды оставшихся карт и взять карту с низа этой колоды.

В процессе обмена картами игроки стараются собрать у себя в руке комбинации. Комбинация – это набор из трёх карт, которые либо:

1. содержат в себе все 6 видов животных;
2. имеют располагающиеся по возрастанию или убыванию номиналы (например, 2-3-4);
3. имеют одинаковый номинал.

Как только игрок собрал в своей руке две комбинации (по три карты в каждой), он кладёт руку с картами на стол и говорит: «Оппервляктес!» После этого все остальные игроки должны быстро положить свои руки на его руку. Штрафные очки получает тот, кто положил руку последним либо положил руку до того, как игрок закончил говорить «Оппервляктес!». После этого карты раздаются заново, и начинается новый раунд игры. Побеждает тот, кто по итогам условленного количества раундов (как правило 5) набрал меньше всех штрафных очков.



www.natalydesign.ru/areals

