

справа НОЯ

ЗНАЙТИ І ВРЯТУВАТИ!

Правила гри

справа НОЯ

АВТОР ГРИ:
ІЛІАН МЕЛЯНИЦЬКИЙ

ЗНАЙТИ І ВРЯТУВАТИ!

У заповідній долині, де мешкають тварини різних видів, - переполох. Внаслідок затяжних злив, що не вщухають уже кілька днів поспіль, в небезпеці опинилися всі сім"ї звірят. Утікаючи від води, що невпинно прибуває та розливається по всій долині, звірята гублять свої родини та опиняються у різних частинах долини, не знають, як врятуватися від повені.

Допомогти їм можеш тільки ти!

Відшукай якомога більше пар тварин та врятуй їх! Але поквапся, адже вода прибуває та затоплює заповідну долину (ігрове поле). Хто з гравців врятує найбільше пар тварин, той стане переможцем гри, адже найкраще впорався зі справою Ноя.



ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

Гра закінчується у таких випадках:

- якщо треба викласти нову картку на ігрове поле, а колода карток закінчилася
- якщо внаслідок ЗАТОПЛЕННЯ хоча б одна зі сторін поля зменшиться до однієї картки.

ПІДРАХУНОК БАЛІВ

- За кожну пару тварин гравець отримує 1 бал
- За пару ВЕЛИКИХ ТВАРИН (зубри, слони) гравець отримує 3 бали

Додаткові бали за сети:

- якщо гравець назбирав три пари тварин однієї групи — плюс 1 бал;
- якщо гравець назбирав чотири і більше пар тварин однієї групи — плюс 2 бали.

Наприклад:

- якщо гравець зібрав три пари МАЛЕНЬКИХ ТВАРИН, то у підсумку він отримує 4 бали: по 1 балу за пару і 1 бал за сет із трьох пар;
- якщо гравець зібрав чотири пари МАЛЕНЬКИХ ТВАРИН, то у підсумку він отримує 6 балів: по 1 балу за пару і додатково ще 2 бали за сет із чотирьох пар;
- якщо гравець зібрав п'ять пар МАЛЕНЬКИХ ТВАРИН, то у підсумку він отримує 7 балів: по 1 балу за пару і 2 бали за сет із п'яти пар;

Увага!

Тварини з подвійними властивостями можуть бути використані у сеті, але тільки як одна з двох груп.

Наприклад, якщо гравець має такі пари тварин: кенгуру і зебри (ШВИДКІ ТВАРИНИ) і одну пару коней (ДОМАШНЯ/ШВИДКА ТВАРИНА), то пару коней йому вигідно зарахувати як третю пару ШВИДКИХ ТВАРИН, щоб отримати додатковий 1 бал за сет.

Перемагає гравець, який набрав найбільше балів. Тварини, яким гравці не встигли відшукати і здобути пару вважаються врятованими, але балів за це ніхто не отримує.

ТРИВАЛІСТЬ ГРИ

У середньому гра триває від 40 хвилин до півтори години. Якщо гравці хочуть зменшити тривалість гри, то викладають по 3 або по 4 картки на сторону по периметру ігрового поля.

ЦІЛЬ ГРИ

Зібрати якомога більше пар тварин з ігрових карток, розвідуючи околиці та взаємодіючи з іншими гравцями, при цьому слід оминати картки "ПОВІНЬ".

КОМПЛЕКТАЦІЯ ГРИ

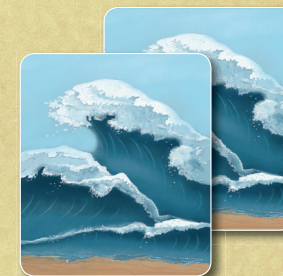
Ігрові фішки — 4 штуки



Шестигранні кубики — 2 штуки



Картки тварин (32 пари) — 64 штуки



Картки «ПОВІНЬ» — 6 штук



Картки «ПАГОРБ» — 4 штуки

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Перетасуйте картки «ПОВІНЬ» разом з картками тварин та покладіть перевернуту зображеннями донизу колоду у центр стола.
 2. З карток викладіть квадрат таким чином: по кутах покладіть картки «ПАГОРБ», а між ними по 5 карток з тваринами зображенням догори. Це — ігрове поле.
- Увага!**
Якщо, викладаючи картки, ви дістаєте картку «ПОВІНЬ», покладіть її всередину колоди, а на її місце викладіть з колоди нову картку із зображенням тварини.
3. Кожен гравець обирає фішку і ставить її на вільний ПАГОРБ. Якщо в грі беруть участь лише два гравці, то свої фішки вони повинні поставити на два протилежних по діагоналі ПАГОРБИ.
 4. Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою.
 5. Щоб визначити, хто розпочне гру, гравці по черзі кидають один кубик. Першим ходить той, у кого випаде більше число.

ЯК ЗРОБИТИ ХІД

Гравець кидає два кубики та на власний розсуд обирає значення одного з них, за яким буде рухатись. Рух — це переставлення своєї фішки вперед за годинниковою стрілкою на стільки



ШВИДКІ: жирафи, зебри, олені, кенгуру

Ставши на картку ШВИДКОЇ тварини, гравець повинен зробити **ще один хід**, кинувши лише **один кубик**. При цьому картку ШВИДКОЇ тварини гравець **забирає** собі в УКРИТТЯ, а на її місце викладає картку з колоди зображенням донизу.



МАЛЕНЬКІ: єноти, щурі, їжаки, білки, хамелеони, жаби

Їх складно відшукати і зловити. Ставши на картку з МАЛЕНЬКОЮ твариною, гравець ще раз кидає один кубик. Якщо випало значення «1», «2» чи «3», то гравець бере картку собі, а якщо — «4», «5» або «6», то тваринка «заховалася» і картка при цьому залишається на полі. В наступному ході цей гравець кидає кубики і продовжує рух згідно з правилами.

ВЕЛИКІ: слони, зубри



Самотужки велику тварину не спіймати. Ставши на картку з ВЕЛИКОЮ твариною, гравець ще раз кидає один кубик. Якщо випало значення «4», «5» чи «6», прийшла допомога, гравець бере картку собі в УКРИТТЯ. При інших значеннях кубика, гравець не дочекався допомоги, картка залишається на ігровому полі. Якщо гравець став на картку «ПОВІНЬ» і має в УКРИТТІ велику тварину, то **може віддати** таку картку замість **двох** інших своїх карток.



з ПОДВІЙНИМИ властивостями: крокодили, коні, чайки, собаки

Крокодили — водоплавні/мисливці, Коні — швидкі/домашні, Чайки — птахи/водоплавні, Собаки — домашні/мисливці. Гравець на свій вибір може вирішити, яку властивість картки буде використовувати в певний момент гри. Наприклад:

- картка Крокодили має постійний ефект водоплавної тварини і властивість хижака, яка дає можливість вполювати відкриту картку на ігровому полі;
- картка Коні дає ще один хід одним кубиком, а в відтак — властивість домашньої тварини, щоб забрати картку у суперника.

ВЛАСТИВОСТІ КАРТОК

Кожна з тварин належить до певної групи, яка має свої властивості. Картки однієї групи позначено одним кольором.



МИСЛИВЦІ:

леви, ведмеді, тигри, лиси

За допомогою цієї картки, перед своїм ходом, гравець може забирати будь-яку відкриту картку на ігровому полі собі в УКРИТТЯ, на її місце зображенням донизу викладається нова картка з колоди. Після використання властивості, гравець повертає картку Мисливець всередину колоди.



ПТАХИ:

ворони, папуги, фламінго, сови

За допомогою цієї картки гравець у будь-який момент свого ходу підглядає будь-які чотири закриті картки на ігровому полі. Після використання властивості картку Птаха гравець повертає всередину колоди.



ДОМАШНІ:

барани, свині, корови, альпаки

Перед своїм ходом за допомогою цієї картки гравець забирає із УКРИТТЯ суперників будь-яку тварину, віддавши йому натомість саме цю картку домашньої тварини.



ВОДОПЛАВНІ:

черепахи, пінгвіни, бобри, змії

Ставши на картку «ПОВІНЬ», гравець не втрачає цих тварин.

Картки МИТТЕВОЇ ДІЇ

Така картка розігрується відразу, як тільки гравець стає на неї. До карток миттєвої дії належать картки ШВИДКИХ, МАЛЕНЬКИХ, ВЕЛИКИХ ТВАРИН і картки подвійних властивостей (коли використовується властивість ШВИДКОЇ ТВАРИНИ).



Картки на протилежних полях



кроків, скільки випало на обраному кубуку. Кроком вважається переміщення фішки на сусідню картку чи ПАГОРБ.

Наприклад, у гравця з червоною фішкою на кубиках випали значення «4» і «6». Відповідно, якщо він обрав «4», то, здійснивши рух чотирма кроками, зупиниться на картці «БОБРИ», а якщо вибере «6», то зупиниться на картці «ПАГОРБ».

ЯК ЗБИРАТИ ТВАРИН

Зупинившись на картці із твариною:

- якщо це картка, яка не має миттєвої дії (див. розділ ВЛАСТИВОСТІ КАРТОК), гравець забирає картку з твариною у своє УКРИТТЯ, а на її місце з колоди викладає нову картку зображенням донизу;
- якщо це картка миттєвої дії — ШВИДКА ТВАРИНА або картка тварин з ПОДВІЙНИМИ властивостями (див. розділ ВЛАСТИВОСТІ КАРТОК), гравець забирає картку у своє УКРИТТЯ і робить ще один хід, але лише одним кубуком;
- якщо це картка миттєвої дії — МАЛЕНЬКА ТВАРИНА, гравець кидає один кубик ще раз, для того, щоб «впіймати» цю тваринку. Тваринка вважається спійманою, якщо на кубуку випаде «1», «2» чи «3». Якщо ж випадає «4», «5» або «6», то картка залишається на ігровому полі. (ВЕЛИКІ ТВАРИНИ за аналогією див. розділ ВЛАСТИВОСТІ КАРТОК)

Увага!

- Забрана картка кладеться біля гравця зображенням догори. Це — особисте УКРИТТЯ карток гравця, яке використовується для формування пар.
- Нова картка з колоди завжди викладається на ігрове поле зображенням донизу.

ЗАСТОСУВАННЯ ВЛАСТИВОСТЕЙ КАРТОК

Гравець може використати властивість картки із свого УКРИТТЯ **лише перед киданням кубиків** (окрім карток ПТАХИ).

За бажанням, можна використати відразу декілька властивостей, але лише одну з кожної групи.

ЯК СКЛАДАТИ ПАРИ ТВАРИН

Із карток свого УКРИТТЯ гравець складає пари тварин. Якщо в УКРИТТІ гравець має дві однакові тварини, то у свій хід (або в момент обміну) він може скласти пару. Гравець може скласти за один хід будь-яку кількість пар. Як тільки гравець склав пару тварин, ці картки вилучаються з гри, виходять з особистого УКРИТТЯ, не використовуються надалі, а зараховуються як бали. Тобто, ці картки:

- вже не можна втратити у воді, якщо гравець стане на картку «ПОВІНЬ»;
- не можна забрати чи віддати при обміні;
- гравець вже не може використати їхню властивість.

Увага!

Гравець має право мати в УКРИТТІ дві однакові тварини не як пару, якщо вважає це доцільним (наприклад, пару домашніх тварин, властивості яких можуть бути ще корисними надалі).

ОБМІН

Якщо гравець зупинився на картці, де вже стоїть фішка іншого гравця, то він може виконати одну з таких дій на вибір:

1. Взяти картку, на якій зупинився, і викласти на її місце картку з колоди.
2. Влаштувати обмін своїх карток з тим гравцем, з яким опинився на одній картці. Гравець вибирає будь-яку картку з УКРИТТЯ суперника, пропонуючи натомість свою картку. Якщо гравцеві вигідно, то можна поміняти навіть різну кількість тварин (наприклад, віддати дві картки, а взяти одну — торгуйтеся).

Увага!

- обмін — справа добровільна;
- якщо обмін не відбувся, то гравець вже не може взяти картку, на якій стоїть;
- якщо гравець починає хід на картці з іншим гравцем, то він не може здійснити обмін.

ЗАКРИТІ КАРТКИ І ПАГОРБ

З кожним наступним ходом від початку гри все більше відкритих карток ставатимуть закритими. Проте гравці рухаються і збирають тварин по закритих картках так само, як і по відкритих, однак у виборі ходу потрібно буде покладатися на власні відчуття та удачу, адже не відомо, хто сховався під картокою і чи не трапиш ти бува у підступну пастку ПОВЕНІ.

Картка «ПАГОРБ»

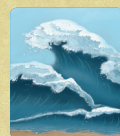


Якщо здійснивши хід, гравець опиняється на картці «ПАГОРБ», то він відкриває усі закриті картки до наступного пагорба за напрямком руху.

Увага!

При переміщенні фішок на ПАГОРБИ в результаті ПОВЕНІ та ЗАТОПЛЕННЯ закриті картки за напрямком руху до наступного пагорба не відкриваються.

Картка «ПОВІНЬ»



Картку «ПОВІНЬ» треба оминати. Якщо гравець стає на цю картку, то його зібрані ним тварини потрапляють у бурхливий водяний потік. Гравець кидає один кубик і віддає стільки зібраних карток (тварин), скільки випаде на кубіку. Ці картки повертають всередину колоди. Гравець сам обирає, які картки він поверне у колоду. Якщо в УКРИТТІ менша кількість карток, ніж випало на кубіку, доведеться повернути в колоду усі, окрім карток водоплавних тварин, бо ж у них властивість долати стихію й ці картки залишаться у гравця.

Увага!

Картку «ПОВІНЬ» гравець не забирає собі в УКРИТТЯ, вона залишається на полі, а фішка гравця переставляється на найближчий ПАГОРБ за напрямком руху.

ЗАТОПЛЕННЯ

Коли гравець відкриває картку «ПОВІНЬ», а на протилежному боці ігрового поля вже є відкрита хоча б одна така картка, то після втрат тварин починається ЗАТОПЛЕННЯ. Така пара карток «ПОВІНЬ» повертається всередину колоди. Нові картки на їхнє місце не викладаються, зона ігрового поля зменшується (зона ігрового поля — це всі картки, розташовані між двома картками «ПАГОРБ»). Фішка гравця, який став на картку «ПОВІНЬ», та фішки інших гравців, які стоять у цій одній чи двох зонах затоплення, переміщуються на наступний за напрямком руху ПАГОРБ.

Увага!

Якщо картки «ПОВІНЬ» відкриті на одному боці (зоні) ігрового поля, ЗАТОПЛЕННЯ не виникає.

УКРИТТЯ

Кожна зібрана в ході гри картка потрапляє в УКРИТТЯ того чи іншого гравця. Картки з УКРИТТЯ гравці розкладають зображенням догори. Якщо в УКРИТТЯ потрапляє пара тварин одного виду, то таких тварин можна вважати врятованими.