

Braff, Bruno Cathala & Sébastien Pauchon

animalia

Правила игры



GAMEWORKS

ANI-



Игроки исполняют роль заводчиков породистых животных, которые должны успешно представить на выставке свой «зоопарк», в течение 3-х сезонов. Медали лучшим выдаются в конце каждого сезона. Лучший заводчик, с самым большим количеством медалей в конце игры, будет победителем.

Состав игры

- ★ **90 медалей**, по 15 каждого типа (5 типов животных и «5»)

42 карты:

- ★ 6 карт-подсказок действий на 4-х языках, в которых подробно рассказано о специальных способностях некоторых животных
- ★ 5 видов по 7 животных в каждом (кошки, лошади, собаки, кролики и попугаи)
- ★ 1 сова (джокер, который можно подставить вместо любой другой карты животного)



В каждом виде есть по 7 животных:



чемпион
(3 звезды)



пижон
(2 звезды)



красавчик
(нейтральный)



заморыш
(черное пятно)



вор
(в маске)



разведчик
(с биноклем)



озорник
(с подарком)

Подготовка к игре

Уберите из колоды **карты-подсказки действий**. Для 2, 3 или 4-х игроков уберите из колоды все 5 карт «Красавчиков». При игре впартером или вшестером все карты участвуют в игре.



Выберите игрока, который будет начинать игру, он **раздающий**. Он как следует перемешивает колоду и кладет их лицом вниз перед собой.

Начинается первый сезон. Каждый сезон состоит из 3-х этапов.

ЭТАП 1: СБОР КОЛЛЕКЦИИ

Раздающий берет верхнюю карту колоды и кладет её лицом вверх на стол. Теперь у раздающего есть два варианта действий:

а) Взять карту. Раздающий берет и кладет карту перед собой – оставляя её открытой – добавляет её в свою коллекцию. **Его ход закончен.**

б) Раздающий не хочет брать карту. В этом случае он передает право выбора игроку слева от себя, который в свою очередь тоже решает брать эту карту или передать следующему игроку право выбора. И так до тех пор, пока кто-то из игроков не возьмет карту, либо ход опять не вернется к раздающему.

★ если игрок берет карту в свою коллекцию, он кладет её перед собой и на этом **ход раздающего заканчивается**.

★ если карта полностью обходит круг игроков и возвращается к раздающему(все игроки отказались брать карту в свои коллекции), раздающий **обязан** взять вторую карту из колоды. Новая карта кладется рядом с первой на стол и теперь уже две карты формируют новый набор.

У раздающего опять есть два выбора:

а) Взять обе карты и добавить их к себе в коллекцию, ход заканчивается.

б) Если он не хочет брать карты, он может передать право выбора игроку слева от себя.

★ если набор из 2-х карт опять полностью обходит стол и возвращается в раздающему игроку, он **обязан** взять 3-ю карту из колоды и добавить к набору, и дальше аналогично – на выбор 2 действия.

★ если набор из 3-х карт обходит стол и возвращается к раздающему, он **обязан** взять эти карты в свою коллекцию.

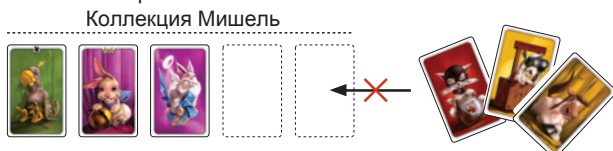
Как только одна или несколько карт будут добавлены в коллекцию, **ход раздающего заканчивается**. Контроль за колодой карт передается следующему игроку, сидящему слева. Теперь он раздающий. Он начинает снова весь процесс – переворачивает одну карту, делает свой выбор и так далее...

Коллекция не может состоять более чем из **5 карт животных**. Например, игрок с 4-мя картами в коллекции обязан отказываться от набора карт для выбора с 2 или 3 картами в нем. Аналогичным образом, если карта или набор карт проходит вокруг стола и возвращается к раздающему, и это количество карт завершают его коллекцию, добирая руку до 5 животных, он **должен** взять их.

Его ход окончен и его коллекция собрана.

Примеры

У Мишель уже есть 3 карты в коллекции и к ней приходят 3 карты для выбора действия: она обязана отказаться от этих карт.



Ник сейчас является раздающим и уже имеет 4 карты в коллекции. Первая карта, которую он взял из колоды, уже прошла вокруг стола, все игроки от неё отказались: он должен взять эту карту и закончить сбор своей коллекции.



Игроки, которые закончили сбор своих коллекций, не принимают дальнейшего участия в игре до завершения первого этапа. Этап продолжается до тех пор, пока все игроки не соберут свои коллекции по 5 животных.

Если остается всего 1 игрок с несобранной коллекцией, он становится раздающим и должен добрать карты в коллекцию прямо из колоды до 5 карт. Например, если у него до сих пор нет ни одной карты, он берет подряд 5 карт из колоды и составляет из них свою коллекцию. Если у него есть 3 карты – то он должен взять 2 верхние карты и так далее.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Карты Разведчика (с биноклем), Жулика (в маске) и Озорника (с подарком) имеют специальные действия, которое может быть использовано в момент добавления карты в свою коллекцию, при этом в коллекции уже должна быть как минимум одна карта животного с таким же действием. Возможная ситуация, когда в наборе карт для торгов есть 2 карты животных с одинаковым специальным действием, игрок который берет себе в коллекцию эти карты может использовать это действие, даже если до этого у него в коллекции не было карты животных с таким действием. Специальное действие должно быть выполнено сразу же. Если нет, то оно пропадает и не может быть использовано позже.

Подробнее о специальных действиях написано на картах-подсказках.

Уточнения:

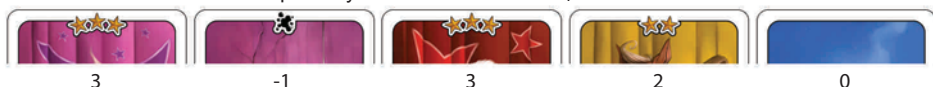
- ★ Действия могут быть использованы только если игрок взял карту обычным способом. Если карта была украдена или получена от другого игрока, то использовать действия с этой картой нельзя.
- ★ При выкладывании *бонусных карт* на 3-ем этапе (при награждении медалями) **нельзя** использовать специальные действия, которые на них указаны.
- ★ Карта может быть украдена у игрока, у которого уже полностью собрана коллекция. В этом случае игрок, у которого украли карту, снова вступает в игру.

ЭТАП 2: ПРИЗ ЗА ЭЛЕГАНТНОСТЬ И БОНУСНЫЕ КАРТЫ

Игроки сравнивают свои карты, подсчитывая *очки элегантности*, т.е. подсчитывая звезды, нарисованные вверху карт. На 5 картах с *заморышем* нарисована черная клякса: это отрицательные очки, -1 очко за каждую, которые должны быть вычтены из общей суммы *очков за элегантность*.

Пример

Сара получает за свою коллекцию 7 *очков элегантности*.



Игрок с наибольшим количеством *очков* берет 2 *бонусных карты* из *колоды*, которые он никому не показывает. Игрок со вторым результатом берет 1 бонусную карту. Эти карты могут быть использованы на 3-ем этапе для улучшения своей коллекции, чтобы выиграть больше медалей.

Возможные ситуации:

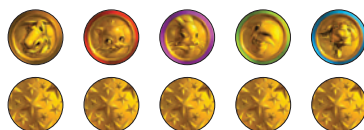
- ★ Если у нескольких игроков одинаковое количество очков второго результата, они все берут по 1 карте.
- ★ Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество очков, они все берут по 1 карте, при этом второго места нет.

ЭТАП 3: НАГРАЖДЕНИЕ

За каждый набор из 2, 3, 4 или 5 одинаковых животных игрок получает такое же количество медалей с рисунком этих животных. Например, за набор из 3-х собачек игрок получает 3 медали с собаками. **За карту одного животного медали не даются.**

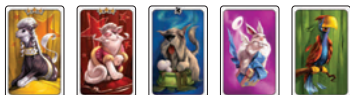
Но есть исключение, если игрок набрал все 5 разных животных у себя в коллекции, он получает по 1 медали за каждое животное.

Полученные медали переворачивают и каждый игрок держит их общее число в секрете.



Перед награждением, каждый игрок может поверх одной или нескольких карт положить свои бонусные карты, полученных на втором этапе. Это может улучшить коллекцию и дать собрать больше медалей. Игрок также может оставить бонусные карты у себя, чтобы использовать их в следующих сезонах.

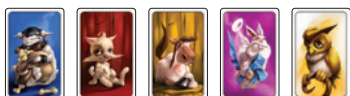
Примеры



У Патрика коллекция из всех 5 разных животных, он получает по 1 медали за каждого.



Дженни может взять 4 медали собак **или** 3 медали собак и 2 кроликов, так как джокер (сова) может быть любым животным по её выбору.



У Ника есть джокер, так что он может выбрать один из нескольких вариантов: взять по 1 медали за 5 разных животных **или** 2 медали за любую из пар (собаки, кошки, лошади или кролики).

Пример



У Мишель в запасе есть 2 бонусные карты котов, она их использует, закрывая попугая и лошадь. Теперь она может получить 2 медали за собак и 3 за кошек.

На этом сезон заканчивается, и начинается новый.

НОВЫЙ СЕЗОН

Игрок, слева от раздающего, становится новым раздающим. Раздающий перемешивает колоду карт без бонусных карт, которые остались неиспользованными у игроков на руках, и кладет колоду перед собой. Затем он открывает верхнюю карту и выбирает свое действие, оставить у себя или передать её дальше и так далее.

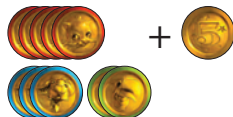
ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Игра заканчивается после проведенных 3-х сезонов. Очки подсчитываются следующим образом:

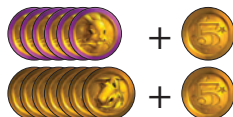
- ★ Игроки складывают количество медалей, которые они выиграли.
- ★ За каждые 5 одинаковых медалей игрок получает *специальный приз*, медаль с цифрой 5, которая дает 5 дополнительных очков.
- ★ Игрок с наибольшим количеством очков выигрывает. Если по очкам получается ничья, то выигрывает игрок с наибольшим количеством медалей одного животного. Если и тут получается ничья – то все эти игроки становятся победителями.

Примеры

Мишель выиграла 10 медалей. Так как у неё 5 медалей кошек, она получает в качестве бонуса одну специальную медаль «5». Её финальный счет становится равен 15.



Сара выиграла 13 медалей. Так как у неё 6 медалей кроликов и 7 лошадей, она получает две медали «5». Её финальный счет – 23.



Дженни выиграла 15 медалей. За 11 медалей собак она получает две медали «5», по одной за каждые 5 одинаковых медалей. Её финальный счет равен 25.



ПРАВИЛА ДЛЯ 2-х ИГРОКОВ

Каждый игрок собирает по 2 коллекции, которые располагаются перед ним одна под другой. Правила игры аналогичны, со следующими дополнениями:

- ★ Когда игрок берет карту или набор карт, он может положить в любую из двух коллекций. Но при этом набор карт не может быть разбит между двумя коллекциями, нельзя положить часть карт в одну коллекцию, а другую – в другую.
- ★ Использование специального действия картами в одной из коллекций может быть направлено только на использование в этой же коллекции.
- ★ Игрок не может перемещать карты между своими коллекциями.
- ★ Когда игрок использует специальное действие «озорника», он выбирает в какую из 2-х коллекций другого игрока будет добавлена карта. Второй игрок должен принять этот выбор.
- ★ Медали выдаются отдельно за каждую коллекцию. Но в конце игры игрок подсчитываются вместе.
- ★ Специальная награда, медаль «5», выдается за 7 одинаковых медалей.

Описание карт с действиями:

Вор – может украсть любую карту из коллекции другого игрока, несмотря на то, собрана она или нет. Украденная карта добавляется в коллекцию игрока-грабителя, в том случае если она ещё не закончена. Если же коллекция завершена, то карта помещается вниз колоды.

Шпион – может посмотреть верхние 5 карт в колоде и поменять порядок их следования. Карты после этого возвращаются обратно наверх колоды.

Озорник – может дать одну из карт из своей коллекции любому другому игроку, у которого коллекция ещё не завершена. Игрок должен принять эту карту. Если у всех игроков коллекции собраны, то карту нужно положить вниз колоды.



animalia

Malcolm Braff, Bruno Cathala & Sébastien Pauchon

Proposed by ANIMALIA S.A. - www.animaliasa.ch

Publisher : GameWorks SàRL - www.gameworks.ch

Artwork : Mathieu Leyssenne - www.aniii.com

Перевод : alver